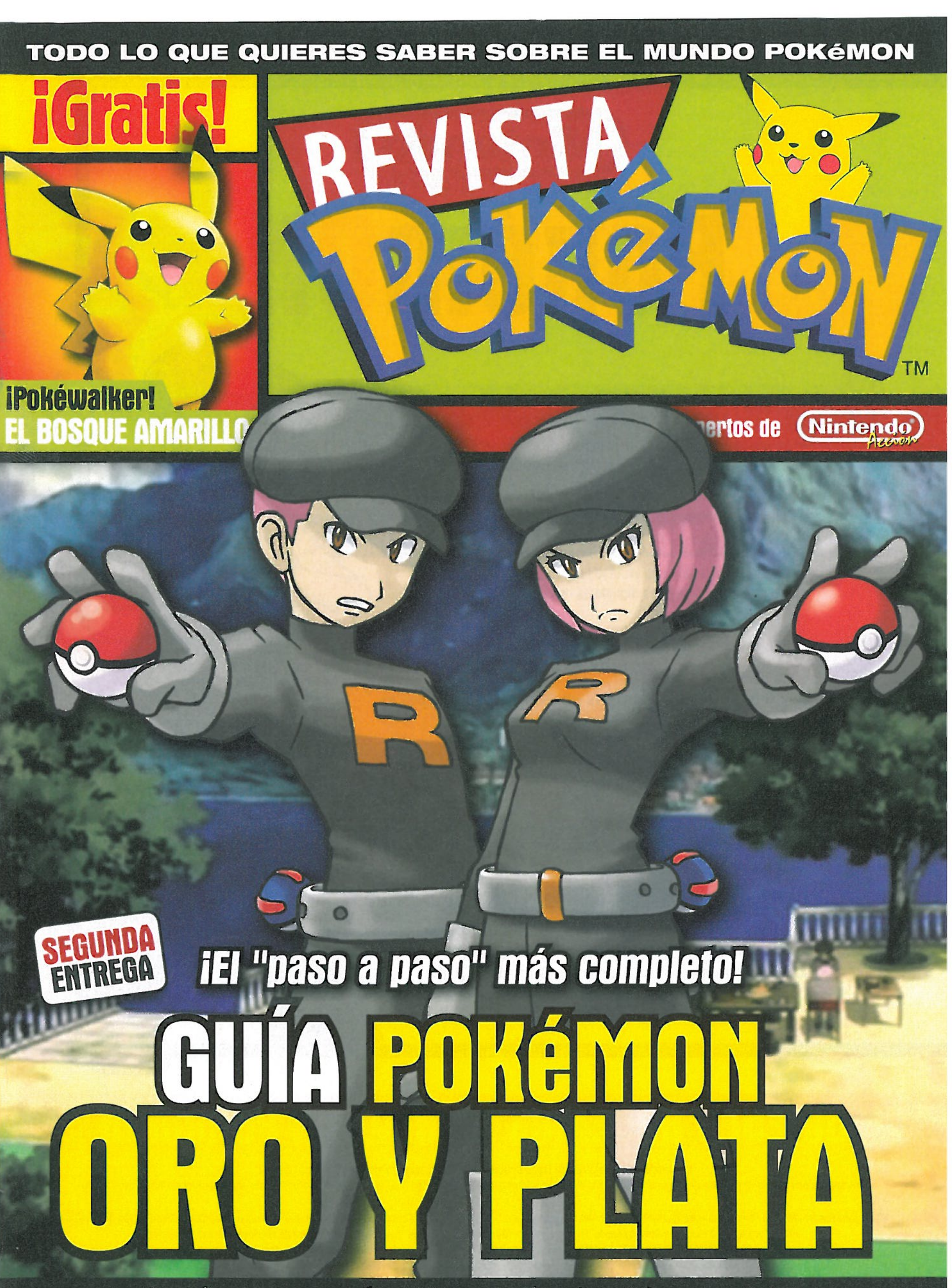
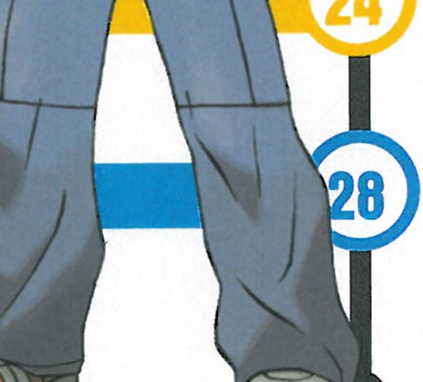


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
¡Pokéwalker!
EL BOSQUE AMARILLO
Nintendo Acción
SEGUNDA ENTREGA
¡El "paso a paso" más completo!
GUÍA POKéMON
ORO Y PLATA
Suplemento de Nintendo Acción nº 210



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

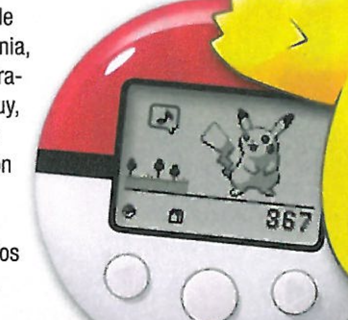
■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora de Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Noemi Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632
■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
■ **Depósito Legal** M-25632-2005

¡UNA NUEVA RUTA PARA EL POKéWALKER!

Descárgate el Bosque Amarillo y... ¡¡Pikachu!!

Desde el 1 de abril y hasta el 5 de mayo, puedes descargarte una nueva ruta para tu Pokéwalker de Oro y Plata: el Bosque Amarillo.

El bosque amarillo es una ruta del Pokéwalker repleta de Pikachus con movimientos especiales. Esta ruta está disponible a través de la conexión Wi-Fi, y nos permitirá hacernos con hasta 6 tipos de Pikachu (según los pasos que demos, desde el más común hasta el más raro) y 10 objetos diferentes: desde la Seta Grande o la Baya Atania, bastante comunes, a la Piedratrueno o la Bolaluminosa, muy, muy raros. A continuación te explicamos cómo hacerte con esta nueva ruta, qué pasos debes dar, y también cómo conseguir los Pikachus y estos objetos tan chulos. De nada.



Cómo conseguirlo

1. Selecciona Regalo Misterioso en el menú principal (para ello debes haber obtenido la Pokédex en el juego).
2. Selecciona Recibir Regalo.
3. Selecciona Rec. De CWF NINTENDO y elige SÍ
4. Mira cómo recibes el mapa de la ruta Bosque Amarillo.
5. Ve a cualquier tienda Pokémon y habla con el repartidor vestido de verde que está frente al mostrador. Te dará el mapa.
6. Guarda la partida.
7. Selecciona Conectar con Pokéwalker en el menú principal.
8. Selecciona un Pokémon de la caja de PC para enviarlo al Pokéwalker (debes tener algún Pokémon en esa caja).
9. Selecciona el mapa de la ruta Bosque Amarillo.
10. Conéctate al Pokéwalker y ¡ya estás listo para dar un paseo!

OBJETOS		
Seta Grande	0 pasos	Muy Común
Baya Zreza	600 pasos	Común
Baya Atania	700 pasos	Común
Baya Meloc	800 pasos	Común
Baya Safre	900 pasos	Común
Baya Perasi	1000 pasos	Común
Raíz Grande	4000 pasos	Muy Raro
Sem. Milagro	5000 pasos	Muy Raro
Piedratrueno	6000 pasos	Muy Raro
Bolaluminosa	7000 pasos	Muy Raro

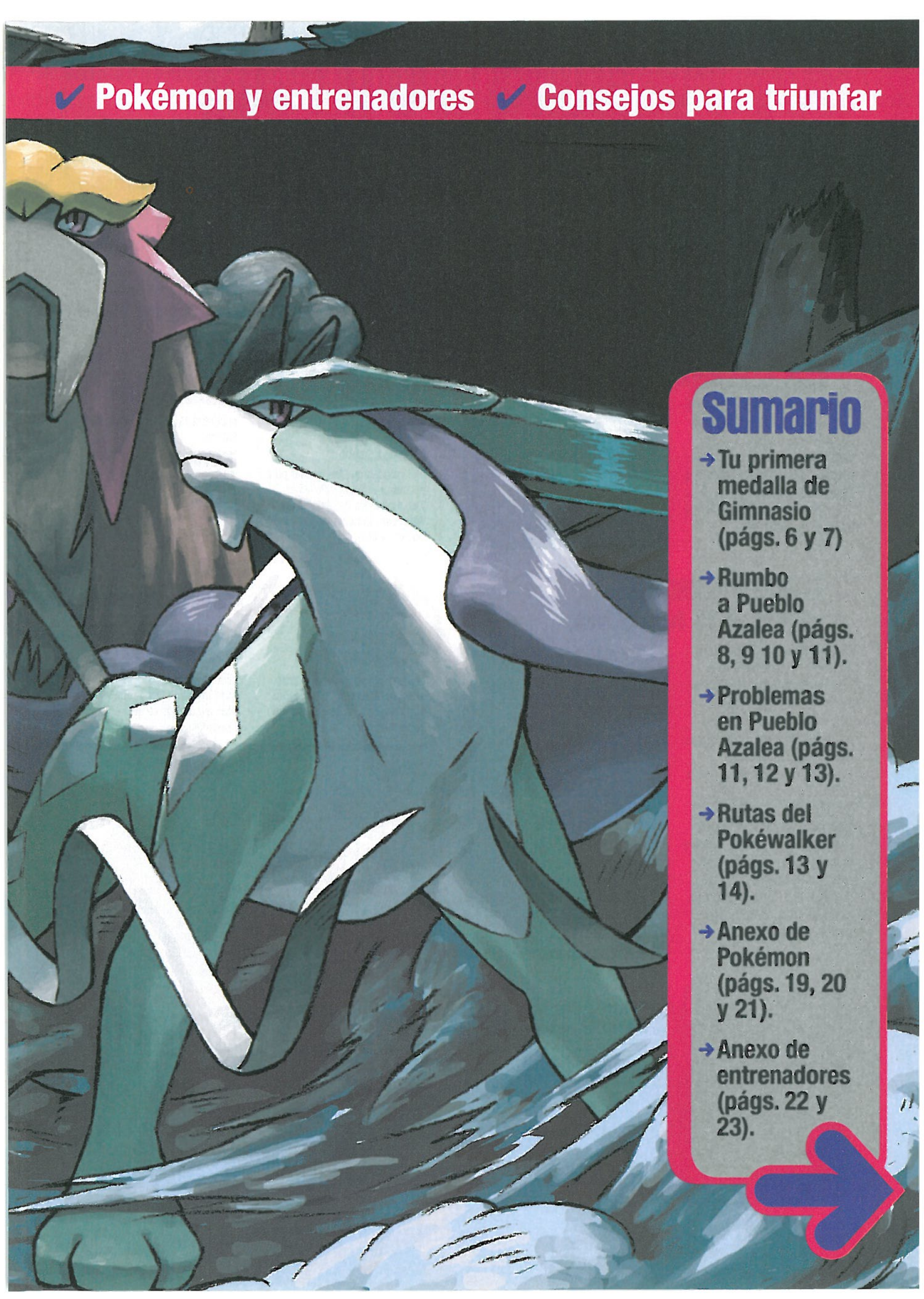
POKéMON					
Grupo C		Grupo B		Grupo A	
PIKACHU Nv 10 + Baya Aranja	PIKACHU Nv 10 + Mini Seta	PIKACHU Nv 12 + Baya Zidra	PIKACHU Nv 13 + Baya Zanama	PIKACHU Nv 14 + Baya Ziuela	PIKACHU Nv 15 + Baya Acardo
0 pasos / Muy Común	0 pasos / Muy Común	5000 pasos / Raro	2000 pasos / Común	9500 pasos / Muy Raro	10000 pasos / Muy Raro
Ataques nivel 10		Ataques nivel 5 + Sorpresa + Placaje Eléc.	Ataques nivel 5 + Azote + Refuerzo + Onda Voltio	Ataques nivel 14 + Surf + Rayo	Ataques nivel 15 + Vuelo + Trueno

✔ Guía Paso a paso ✔ Consigue todos los objetos

Guía de expertos POKéMON ORO Y PLATA

Cosas que te vamos a contar aquí: cómo ganarle la primera medalla a Pegaso, cómo hacerte con la cámara lucha, cómo conseguir todos los Unown de Ruinas Alfa, cómo conseguir todas las rutas del PokéWalker y cómo hacerte con todos...





Sumario

Tu primera medalla de Gimnasio

Ya en Ciudad Malva, no es tan sencillo acceder al Gimnasio. Deberás primero explorar la Torre Bellsprout y obtener el permiso del Anciano para luego poder retar a Pegaso por tu primera medalla.

1. LA CÁMARA LUCHA

En el acceso a Ciudad Malva, Lira (o Eco) te alcanza para regalarte la Cámara Lucha. La Cámara Lucha te permite grabar determinadas batallas Pokémon y subirlas a la Terminal Global por medio de la CWF de Nintendo.



2. BIENVENIDO A CIUDAD MALVA

Ciudad Malva es la primera ciudad relevante a la que entras. Sana a tus Pokémon en el Centro Pokémon, conoce al malabarista que intercambia Partes por Bayas y acto seguido busca a Primo junto al Gimnasio para que te lleve a su Escuela. Sin embargo, si entras al Gimnasio descubrirás que el Líder no se encuentra todavía disponible para aceptar tu reto, y que debes primero dirigirte a la Torre Bellsprout, al norte de la ciudad, para poder retarle.







OBJETOS

CIUDAD MALVA

★ **BONGURI AMA:** Al suroeste de la ciudad.

★ **CARAMELORARO:** Usando Surf al norte.

★ **MÁS PP:** Usando Surf al norte.

★ **POKé BALL:** Oculta en el acceso a Torre Bellsprout, junto a los puentes.

★ **HIPERPOCIÓN:** Usando Golpe Roca al este, oculta poco después.

★ **MT 51 (RESPIRO):** Regalo de Pegaso tras derrotarle.

★ **BLOC AMIGOS:** En el Centro Pokémon tras obtener la primera medalla.

¡Hazte con todos!

CIUDAD MALVA

En la ciudad puedes surfear para encontrar Poliwag y Poliwhirl, y en ocasiones hay plagas de Whiscash. También puedes darle Golpes Cabeza a los árboles, para encontrar Hoothoot, Exeggcute y Pineco.

TORRE BELLSPROUT

En la torre sólo salen Rattata salvajes, menos de noche, que verás un montón de Gastly.

Entrenadores

CIUDAD MALVA

Los entrenadores del Gimnasio se especializan en Pokémon de tipo Volador, y no son demasiado poderosos.

TORRE BELLSPROUT

Todos los pensadores de la torre utilizan a Bellsprout, y los más avanzados se atreven con Hoothoot.

CONSEJOS

CREA UN GRUPO DE AMIGOS PARA CONEXIÓN

Un profesor en la Escuela Pokémon te ofrece crear o unirte a un grupo de conexión. Estos grupos de amigos compartirán varias cosas en el juego, como los récords en diferentes mini-juegos, los programas de TV, los Pokémon adicionales de la Zona Safari, las plagas Pokémon e incluso los rivales en la Torre de Batalla.

INTERCAMBIO POKéMON

En una de las casas ofrecen un Onix a cambio de un Bellsprout, muy común en la Ruta 31. Es una ganga y te puede ayudar después en el Gimnasio.

ELIGE TU AVATAR DE CONEXIÓN

Un señor del Centro Pokémon te deja elegir entre cuatro avatares para tus conexiones en la Plaza Amistad, en función de tu sexo e ID.

EL MALABARISTA DE LAS BAYAS

Junto al Centro Pokémon, un Malabarista ofrece tres Bayas por Partes:

1. Parte Roja: Baya Zreza, Baya Meloc y Baya Zanama.
2. Parte Azul: Baya Atania, Baya Aranja y Baya Wiki.
3. Parte Amarilla: Baya Perasi, Baya Zidra y Baya Pabaya.
4. Parte Verde: Baya Safre, Baya Ziuela y Baya Guaya.

OBJETOS

TORRE BELLSPROUT

★ **ANTIPARALIZ:** En el primer piso, bajo las escaleras del noreste.

★ **PRECISIÓN X:** En el 2º piso, sobre las escaleras del noroeste.

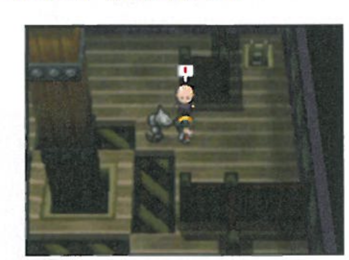
★ **POCIÓN:** En el tercer piso, al suroeste.

★ **CUERDA HUIDA:** En el tercer piso, al noreste.

★ **MT70 (DESTELLO):** Regalo del Anciano.

3. EXPLORANDO TORRE BELLSPROUT

Esta torre debe su nombre a la antigua creencia de que su columna principal tiene origen en un Bellsprout gigante. En ella varios pensadores entrenan a sus Bellsprout en la meditación. En el segundo piso se encuentra el Pensador Roque. Baja las escaleras y encontrarás un Antiparaliz. Sigue al oeste en el primer piso y un nuevo Pensador te retará. Al subir las escaleras verás un Precisión X en el suelo. Tras derrotar a otro Pensador, puedes tomar las escaleras a la azotea.





4. EL DESAFÍO DEL ANCIANO

En la azotea te esperan otros tres pensadores, tras los cuales podrás retar por fin al Anciano Anselmo. Cuando llegas, descubres que el Rival se te ha adelantado y ya ha derrotado al Anciano. Sin embargo, eso no te impide retarle poco después. El equipo del Anciano no es muy distinto al del resto de pensadores, pero cuando lo derrotes te regalará la MT70 (Destello), con la que explorar la Cueva Oscura. Y sobre todo, por fin podrás retar al Líder de Gimnasio.





5. LA MEDALLA CÉFIRO

La estructura de este gimnasio es muy sencilla. Colócate en el ascensor para subir al 2º piso y sigue la pasarela transparente para evitar a los entrenadores, aunque lo mejor es derrotarlos para entrenarte un poco más. Si tienes a Chikorita, quizá te venga bien el Onix que ofrecen por un Bellsprout en una casa de la ciudad. Hay dos entrenadores y el Líder es Pegaso, que regala la Medalla Céfiro y la MT51 (Respiro). Además, los Pokémon intercambiados te obedecerán hasta el nivel 20.





LOS POKéMON DEL LÍDER PEGASO	
PIDGEY	PIDGEOTTO
NV. 9	NV. 13
Placaje	Placaje
Ataque Arena	Tornado
--	Respiro
--	--
Hab: Vista Lince	Hab: Vista Lince

6. EL HUEVO MISTERIOSO VUELVE

Al salir victorioso, el Profesor Elm te llama. Tiene un nuevo encargo: cuidar del Huevo Pokémon que antes le llevaste. Uno de sus colaboradores lo tiene en la Tienda Pokémon: camina unos 2600 pasos y después nacerá un Togepi.



Rumbo a Pueblo Azalea

Ahora que por fin puedes usar Golpe Roca fuera de batalla, toca dirigirse al sur, hacia el pequeño Pueblo Azalea... donde parece que unos tipos sospechosos traman algo en el pozo de los Slowpoke.

1. CAMINO BLOQUEADO

Si sales por el noroeste de Ciudad Malva hacia Ruta 36, al poco encontrarás que una especie de planta bloquea el camino. Debes dirigirte al sur, pero antes habla con el tipo gordo para conseguir la MO06 (Golpe Roca).



CONSEJOS

VISITA A JOSUÉ LOS JUEVES

Ven a Ruta 36 los jueves y Josué te regalará el objeto Piedra Dura. Cuando ya conozcas a sus otros hermanos, le entregará la Cinta Descuido al primer Pokémon de tu equipo.

2. EXPLORACIÓN DE RUINAS ALFA

Estas ancestrales ruinas guardan un misterio. Ahora no puedes acceder a todas ellas, por lo que deberás volver más tarde cuando seas capaz de usar los movimientos Surf, Golpe Roca y Fuerza fuera de batalla.



OBJETOS

RUINAS ALFA

- ★ **TESOROS OCULTOS:** Mira el cuadro de las cámaras para más objetos.
- ★ **BLOC UNOWN:** Regalo de un investigador tras resolver el puzzle de Kabuto.
- ★ **CARAMELORARO:** Al noroeste, escondida tras unas rocas que precisan Golpe Roca.
- ★ **HIPERPOCIÓN:** Al noroeste, cruzando unas ruinas y rompiendo unas rocas.
- ★ **SUPERBALL:** Escondida al sureste.
- ★ **PEPITA Y SETA GRANDE:** Escondida afuera de la Cámara Omanyte.

3. LA CÁMARA KABUTO I

Por ahora podemos acceder a las ruinas del noreste, pasando por debajo de otras dos ruinas. En estas ruinas debes resolver un puzzle con forma de Kabuto. Para solucionarlo, deberás usar la pantalla táctil. Las piezas que faltan están en los laterales: dales un toque con el stylus y cambiarán de orientación. Cuando estén en la orientación adecuada, arrástralas con el puntero a su posición en el puzzle. Mira el cuadro para ver este puzzle y los otros tres.





4. LA CÁMARA UNOWN

Cuando todas las piezas estén colocadas, un temblor sacudirá las ruinas y se abrirá un agujero por el que caerás en la Cámara Unown. Un científico te explicará sobre los Unown y te entrega el Bloc Unown. Se trata de un objeto clave que te permite ir registrando las diferentes formas Unown y sus significados ocultos. Lo irás completando según vayas capturando las 28 Formas de Unown, aunque por ahora sólo encontrarás Unown de A a K.





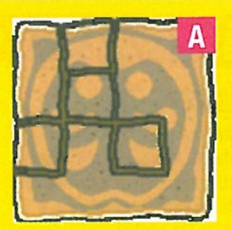
¡Hazte con todos!

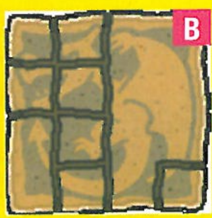
RUINAS ALFA

En la Cámara Unown sólo hay… bueno, Unown, pero sus Formas se van desbloqueando según vas resolviendo puzles en las Cámaras. En el exterior te pueden salir Natu y Smeargle en la hierba (accediendo desde Cueva Unión).



LAS CÁMARAS DE RUINAS ALFA









A.- Cámara Kabuto: Se encuentra al noreste de Ruinas Alfa y podrás acceder a ella la primera vez que visites las Ruinas. Resuelve el puzle de Kabuto como ves en la imagen para activar la aparición de las formas de Unown A a K. Lee el cartel del fondo y a continuación usa Cuerda Huida. Se abrirá una puerta a una sala con algunos objetos útiles (Baya Aranja, Baya Meloc, Polvoenergía, Pol. curación).

B.- Cámara Aerodactyl: Una vez que puedas utilizar Surf fuera de batalla, vuelve a Ruinas Alfa para explorar la cámara del sur. Resuelve el puzle de Aerodactyl como ves en la imagen para activar la aparición de las formas de Unown L a R. Lee el cartel del fondo y a continuación usa Destello. Se abrirá una puerta a una sala con algunos objetos útiles (Baya Zidra, Piedra Lunar, Raíz Energía, Pol. curación).

C.- Cámara Omanyte: Una vez que puedas utilizar Surf y Fuerza fuera de batalla, explora las profundidades de la Cueva Unión y elige el camino de abajo. Resuelve el puzle de Omanyte como ves en la imagen para activar la aparición de las formas de Unown S a W. Lee el cartel del fondo. Si llevas una Piedra Agua en la Mochila, se abrirá una puerta a una sala con algunos objetos útiles (Baya Zanama, Agua Mística, Tr. Estrella, Polvoestelar).

D.- Cámara Ho-Oh: Una vez que puedas utilizar Surf fuera de batalla, explora las profundidades de la Cueva Unión y elige el camino de arriba. Resuelve el puzle de Ho-Oh como ves en la imagen para activar la aparición de las formas de Unown X a Z. Lee el cartel del fondo. Si tienes a Ho-Oh en el equipo, se abrirá una puerta a una sala con algunos objetos útiles (Baya Zanama, Vidasfera, Carbón, Hierba Rev.).

E.- Cámara Secreta: Una vez capturadas las 26 Formas de Unown, de la A a la Z, un científico te hablará de una nueva sala secreta. En esta sala se pueden encontrar los Unown ! y ?.

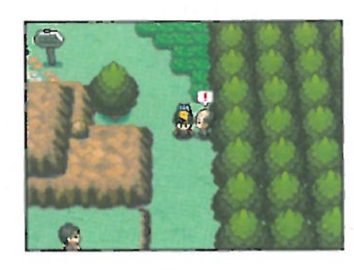
5. LA CÁMARA KABUTO II

Todas las cámaras tienen un segundo secreto. En el caso de la Cámara Kabuto, deberás leer la inscripción del final y a continuación usar Cuerda Huida. Así descubrirás una nueva sala con cuatro tesoros ocultos.



6. PUEDES SEGUIR POR RUTA 32

Desde Ruinas Alfa accedes a la Ruta 32. En el camino un señor verá que tienes la Medalla Céfiro y te entregará la Sem. Milagro. Para que te deje pasar debes haber recogido el Huevo Misterioso en la Tienda Pokémon.



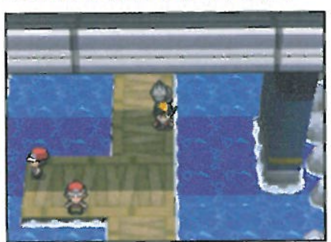
CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA

El Fotógrafo Otto aparece en el acceso a la Sala Unown, una vez tengas la Medalla Planicie de Ciudad Trigal, los lunes, martes y jueves para hacerte una foto de equipo. También aparece en la zona exterior de las ruinas los viernes, sábados y domingos para hacerte otra foto.

7. AL SUR POR RUTA 32

Si continúas hacia el sur, te encontrarás con varios entrenadores Pokémon a los que derrotar. Más al sur todavía verás por encima de tu cabeza un enorme raíl de tren. Se trata del Magnetotren, que conecta las principales ciudades de Johto y Kanto. En esta zona tienes dos caminos. Por el lado derecho los muelles, donde varios pescadores quieren luchar. Por el izquierdo, te abrirás paso entre hierba, pero verás una Superball y la MT09 (Recurrente).





CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA

El Fotógrafo Otto aparece al sur del muelle, una vez tengas la Medalla Planicie de Ciudad Trigal, los martes, jueves y sábados para hacerte una foto de equipo.

VISITA A VICKY LOS VIERNES

Ven a Ruta 32 los viernes y Vicky te regalará el objeto Flecha Ven. Se esconde al norte del Centro Pokémon. Cuando ya conozcas a sus otros hermanos, te entregará la Cinta Relax al primer Pokémon de tu equipo.

Entrenadores

RUTA 32

En esta ruta te esperan 8 entrenadores muy variados, incluyendo a tres pescadores que usan Pokémon de tipo Agua. La Dominguera Lisi y el Pescador Joserra te dan su número de teléfono para retarte a nuevas batallas más adelante.

CUEVA UNIÓN

Por ahora te enfrentas a dos Comefuegos con Pokémon de tipo Fuego y Veneno, dos Montañeros con Pokémon de tipo Roca y un Pokémaníaco. En las profundidades hay otros 7 entrenadores, destacando los Entre. guay con los iniciales de Kanto o evoluciones de Eevee.

RUTA 33

Un Montañero con Geodude y Machop.

OBJETOS

RUTA 32

- **SEM. MILAGRO:** Regalo del señor al norte.
- **REPELENTE:** Zona de hierba al centro-oeste.
- **SUPERBALL:** Zona de hierba al oeste del muelle.
- **MT09 (RECURRENTE):** Al suroeste.
- **CEBO BALL (X2):** Regalo de un señor en el Centro Pokémon.
- **CAÑA VIEJA:** Regalo de un pescador en el Centro Pokémon.
- **CAMP. CONCHA:** Usando Golpe Roca al sureste.
- **FLECHA VEN.:** Regalo de Vicky los viernes.
- **MT05 (RUGIDO):** Usando Corte al norte.
- **SUPERPOCIÓN:** Usando Corte al norte (oculta).
- **ESC. CORAZÓN:** En la zona de muelles (oculta).
- **SUPERBALL:** Junto a la entrada a Cueva Unión (oculta).

CUEVA UNIÓN

- **ATAQUE X:** PB, al noroeste.
- **SUPERBALL:** PB, al sureste.
- **POCIÓN:** PB, al suroeste.
- **DESPERTAR:** PB, junto a la salida sur.
- **SUPERBALL, ANTIPARALIZ Y PERLA GRANDE:** Escondidos en PB, usa el Zahorí para cogerlos.
- **DEFENSA X:** S1, al noreste.
- **MT39 (TUMBA ROCAS):** S1, al suroeste.
- **VELOCIDAD X Y REVIVIR:** Escondidos en S1.
- **HIPERPOCIÓN Y ELIXIR:** En S2, uno al norte y otro al centro.
- **CALCIO Y ULTRABALL:** Escondidos en S2.

RUTA 33

- **BONGURI NEGRO:** Al sureste.
- **BONGURI ROSA:** Al sureste.

¡Hazte con todos!

RUTA 32

En la Ruta 32 hay Pokémon bastante comunes, entre ellos Mareep, Ekans (exclusivo Edición Plata SoulSilver), Bellsprout y Wooper (de noche).

CUEVA UNIÓN

La Cueva Unión está llena de Geodude, Zubat y Onix. En la Edición Oro HeartGold te encontrarás con bastantes Sandshrew. En pisos inferiores salen evoluciones.

RUTA 33

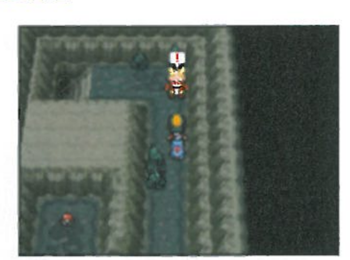
Parecidos a los de Ruta 32, destacan Hoppip y Spearow.

8. UN CENTRO POKéMON AGRESTE



Al final de la Ruta 32 se encuentra un Centro Pokémon donde podrás sanar a tu equipo Pokémon. Habla con el pescador que hay en él para obtener la Caña Vieja. Luego continúa más al sur para adentrarte en la Cueva Unión.

9. EXPLORA LA CUEVA UNIÓN





La Cueva Unión está llena de molestos Geodude y Zubat, pero debes cruzarla para llegar a Pueblo Azalea. Primero ve al oeste, recoge el Ataque X y derrota al Comefuegos al norte.
Baja al piso de abajo. Los Pokémon serán algo más fuertes y no puedes avanzar mucho por ahora sin Surf, pero al menos encontrarás una Defensa X y la MT39 (Tumba Rocas). Cuando hayas acabado, vuelve al piso de arriba y sigue al sur hasta encontrarte con un Montañero.

10. EXPLORA CUEVA UNIÓN II



Tras derrotar al Montañero, sigue al este y luego al sur hasta ver a otro. Luego te espera un Comefuego y una Superball. Ve al oeste y al sur por el borde del agua hasta luchar con un Pokemaníaco.

11. LA LLUVIOSA RUTA 33

La Ruta 33 es de las más cortas del juego, y la atravesarás muy rápido. Pero antes recoge los dos Bonguri al sureste y derrota al Montañero, que te dará su número de teléfono. Parece que llueve mucho, ¿será efecto de los Slowpoke?



CONSEJOS

EXPLORACIÓN DE LAS PROFUNDIDADES

La Cueva Unión es más grande de lo que parece: vuelve cuando puedas usar Surf (y Fuerza) fuera de batalla para poder explorar la planta inferior. Así descubrirás dos nuevas Cámaras en Ruinas Alfa (mira el cuadro anterior para más información).

CAPTURA DE LAPRAS LOS VIERNES

Ve los viernes a Cueva Unión y en las profundidades te encontrarás un Lapras de nivel 20 haciendo Surf en las zonas de agua. Puedes capturar o derrotar a este Pokémon y siempre encontrarás uno nuevo la semana siguiente. ¿No es una idea perfecta para un viernes?

Problemas en Pueblo Azalea

Vaya, en lugar de una calurosa bienvenida te encuentras con dos tipos discutiendo y la entrada prohibida al Gimnasio. Parece que el Team Rocket está molestando a los Slowpoke. Pon orden.

1. ¿EL TEAM ROCKET?

Más adelante hay dos tipos discutiendo. Uno viste de color negro con una R roja. Al poco, el de negro se quedará vigilando el acceso a una especie de pozo. Si le hablas no te deja pasar, así que dirígete al pueblo.



2. VE A HABLAR CON CÉSAR

Recupera a tus Pokémon en el Centro. Otro tipo de negro te impide entrar al Gimnasio, pero al menos parece que la casa del noroeste está accesible. Se trata de la Casa de César, que no es precisamente un habitante que se quede parado sin hacer nada. Ha decidido frustrar los planes del Team Rocket en el Pozo Slowpoke. El Team Rocket son los tipos vestidos de negro, y parece que han vuelto a su actividad tradicional tras años de calma. Tú le sigues para ayudarle en lo necesario.





3. RESCATE EN EL POZO SLOWPOKE

La entrada al Pozo Slowpoke ya no está vigilada, así que bajas por las escaleras. César se encuentra abajo, pero parece que se ha hecho daño. Tu deber es avanzar por las profundidades del pozo derrotando a los soldados del Team Rocket. Nada más pasar a la siguiente estancia encuentras al primero. Al bajar las escaleras al norte, otra Soldado Rocket te intentará detener. El camino sigue hacia el oeste, donde deberás derrotar a otro Soldado Rocket.





¡Hazte con todos!

POZO SLOWPOKE

Salen sobre todo muchos Zubat, y algunos Slowpoke. En S1 salen Slowbro con Surf.

PUEBLO AZALEA

Hay Aipom y Heracross en los árboles.

OBJETOS

POZO SLOWPOKE

★ **SUPERPOCIÓN (X2):** PB, al noreste. Otra oculta en PB al sureste.

★ **SUPERBALL:** PB, oculta al noroeste.

★ **CURA TOTAL:** PB, al oeste usando Fuerza.

★ **ROCA DEL REY:** S1, en una plataforma usando Surf.

★ **MT18 (DANZA LLUVIA):** S1, en una plataforma con Surf.

PUEBLO AZALEA

★ **BONGURI BLANCO:** Junto a la casa de César.

★ **RAPID BALL:** Regalo de César tras ayudarle en Pozo Slowpoke.

★ **CARBÓN:** Regalo del Carbonero por rescatar a su Farfetch'd.

★ **MT89 (IDA Y VUELTA):** Regalo de Antón tras derrotarle.

Entrenadores

POZO SLOWPOKE

Tres soldados del Team Rocket y Protón.

PUEBLO AZALEA

Todos los entrenadores del Gimnasio utilizan Pokémon de tipo Bicho.

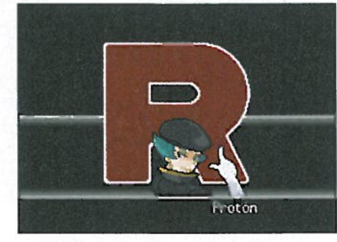
CONSEJOS

SESIÓN FOTOGRÁFICA

El Fotógrafo Otto aparece junto a la salida, una vez tengas la Medalla Planicie de Ciudad Trigal, los lunes, miércoles y viernes para hacerte una foto de equipo.

4. EJECUTIVO ROCKET PROTÓN

Ya sólo te queda derrotar al Ejecutivo Rocket. Cuando le hayas derrotado, el tipo se largará corriendo sin darte más pistas sobre el Team Rocket y César vendrá a agradecerte la ayuda y te llevará a su casa. Una vez en ella, te regalará una Rapid Ball, y su hija te pedirá el número de teléfono. A partir de ahora, si llevas Bonguris contigo, César será capaz de fabricar una Poké Ball muy especial a partir de ellos. Y sobre todo, ya puedes ir al Gimnasio de Pueblo Azalea.





LOS POKéMON DEL LÍDER PROTÓN	
ZUBAT	KOFFING
NV. 9	NV. 13
Chupa Vidas	Gas Venenoso
Supersónico	Placaje
--	Polución
--	Pantallahumo
Hab: Foco Interno	Hab: Levitación

5. GIMNASIO DE PUEBLO AZALEA

La estructura del gimnasio consiste en dos telas de araña con maderas y cuerdas que tienes que atravesar en carro con forma de Spinarak. Para superar la primera zona basta con que tomes el Spinarak de la izquierda.



6. BATALLA CONTRA LÍDER ANTÓN

Para superar la segunda zona, no uses el interruptor a mitad de camino (o te enfrentarás a otro Cazabichos) y móntate en el Spinarak para terminar donde las Gemelas. Usa el interruptor y vuelve al Spinarak, que te llevará a otro sitio. Pulsa el nuevo interruptor, y Spinarak te llevará al líder del gimnasio. Antón regala la Medalla Colmena y la MT89 (Ida y Vuelta). Además, los Pokémon intercambiados te obedecerán hasta el nivel 30 y puedes usar Corte.

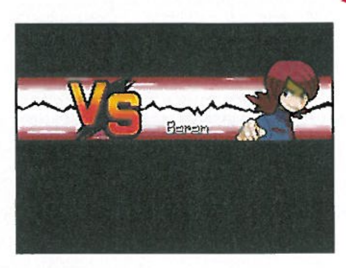




LOS POKéMON DEL LÍDER ANTÓN		
SCYTHER	METAPOD	KAKUNA
NV. 17	NV. 15	NV. 15
Ataque Rápido	Placaje	Picotazo Ven
Malicioso	--	--
Ida y Vuelta	--	--
Foco Energía	--	--
Hab: Experto	Hab: Mudar	Hab: Mudar

7. BATALLA CONTRA EL RIVAL

Tras derrotar al Líder Antón de Pueblo Azalea, lo mejor es que vayas a curar inmediatamente a tu equipo Pokémon en el Centro Pokémon del pueblo, porque el chico pelirrojo nos da alcance y nos reta a una dura batalla Pokémon.



LOS POKéMON DEL RIVAL		
SI ESCOGISTE A CHIKORITA	SI ESCOGISTE A CYNDAQUIL	SI ESCOGISTE A TOTODILE
Gastly de nivel 14	Gastly de nivel 14	Gastly de nivel 14
Zubat de nivel 16	Zubat de nivel 16	Zubat de nivel 16
Quilava de nivel 18	Croconaw de nivel 18	Bayleef de nivel 18

LAS POKé BALL DE CÉSAR

César es un especialista en fabricar Poké Ball especiales a partir de distintos tipos de Bonguri. Sin embargo, sólo puede fabricar un tipo de Poké Ball al día (pero puede fabricar varias en base al mismo tipo de Bonguri). César te da también su número de teléfono, para avisarte cuando ha acabado. Estas son las Poké Ball que fabrica:

1.Rapid Ball: Funciona bien contra Pokémon rápidos. Se necesita un Bonguri Blanco.

2.Nivel Ball: Funciona bien contra Pokémon de bajo nivel. Se necesita un Bonguri Rojo.

3.Cebo Ball: Funciona bien contra Pokémon que han sido pescados. Con un Bonguri Azul.

4.Peso Ball: Funciona bien contra Pokémon muy pesados. Se precisa un Bonguri Negro.

5.Amor Ball: Funciona bien contra Pokémon del sexo opuesto. Se precisa un Bonguri Rosa.

6.Amigo Ball: Los Pokémon capturados con ella serán más amistosos. Con un Bonguri Verde

7.Luna Ball: Mejor contra Pokémon que evolucionan con Piedra Lunar. Necesitas Bonguri Amarillo.

Rutas del Pokéwalker

Este pequeño aparato contiene 5 rutas exclusivas en las que puedes encontrar Pokémon y objetos de todo tipo. Bueno, serán diferentes en función de los pasos que hayas dado.



1 PRADO TRANQUILO

Como indica su nombre, ideal para un Paseo. Se pueden encontrar infinidad de Pokémon.

LO TIENES desde el principio del juego.

OBJETOS					
Poción	0 pasos	Muy Común	Baya Atania	800 pasos	Raro
Baya Aranja	300 pasos	Común	Antihielo	900 pasos	Raro
Antiparaliz	500 pasos	Común	Antiquemar	1000 pasos	Raro
Baya Zreza	600 pasos	Común	Cura Total	2000 pasos	Raro
Despertar	700 pasos	Común	Revivir	2500 pasos	Raro

POKéMON											
Grupo C				Grupo B				Grupo A			
SENTRET Nv 5		PIDGEY Nv 5		NIDORAN ♀ Nv 5		NIDORAN ♂ Nv 5		DODUO Nv 8		KANGASKHAN Nv 8	
0 pasos	Muy Común	0 pasos	Muy Común	500 pasos	Muy Común	500 pasos	Muy común	2000 pasos	Común	0 pasos	Muy Común
Ataques nivel 5				Ataques nivel 5				Ataques nivel 8			

2 BOSQUE MURMULLOS

Un gran bosque natural al que se ha dejado crecer. Muchos Pokémon viven en sus profundidades.

LO TIENES desde el principio del juego.

OBJETOS					
Baya Zreza	0 pasos	Muy Común	Raíz Energía	900 pasos	Muy Raro
Mini Seta	200 pasos	Común	Éter	1000 pasos	Muy Raro
Baya Meloc	500 pasos	Común	Parte Verde	2000 pasos	Raro
Seta Grande	700 pasos	Muy Raro	Revivir	2500 pasos	Raro
Polvoenergía	800 pasos	Común	Malla Ball	5000 pasos	Raro

POKéMON											
Grupo C				Grupo B				Grupo A			
SPEAROW Nv 5		ODDISH Nv 5		PARAS Nv 6		VENONAT Nv 6		BELLSPROUT Nv 8		WOBBUFFET Nv 8	
0 pasos	Muy Común	0 pasos	Muy Común	700 pasos	Muy Común	700 pasos	Muy común	2000 pasos	Común	0 pasos	Raro
Ataques nivel 5				Ataques nivel 5				Ataques nivel 8		Ataques nivel 8	

3 CAMINO PEDREGOSO

Una carretera de montaña rocosa con pendientes. La vista desde la cima es preciosa.

LO TIENES pagando 50 vatios.

OBJETOS					
Repelente	0 pasos	Muy Común	Cura Total	1500 pasos	Raro
Cuerda Huida	100 pasos	Común	Tr. Estrella	2000 pasos	Raro
Antídoto	500 pasos	Común	Parte Roja	3000 pasos	Raro
Antiquemar	800 pasos	Raro	Cura Total	2000 pasos	Raro
Superrepel	1000 pasos	Raro	Piedra Dura	5000 pasos	Muy Raro

POKéMON											
Grupo C				Grupo B				Grupo A			
HOOTHOOT Nv 5		GEODUDE Nv 5		MACHOP Nv 7		PONYTA Nv 7		ONIX Nv 9		MAGBY Nv 9	
0 pasos	Muy Común	0 pasos	Muy Común	1000 pasos	Muy Común	1000 pasos	Muy común	4000 pasos	Común	5000 pasos	Muy Común
Ataques nivel 6		Ataques nivel 8 + Bofetón Lodo		Ataques nivel 7				Ataques nivel 9		Ataques nivel 9 + Día Soleado	

4 COSTA BELLA

Este bonito mar es un lugar popular para dar Paseos. Puedes encontrar muchos Pokémon de tipo Agua.

LO TIENES acumulando 200 vatios.

OBJETOS					
Agua Fresca	0 pasos	Muy Común	Baya Zanama	1800 pasos	Raro
Baya Safre	500 pasos	Común	Esc. Corazón	2000 pasos	Raro
Refresco	800 pasos	Común	Parte Azul	3000 pasos	Raro
Baya Perasi	1000 pasos	Raro	Perla Grande	4000 pasos	Raro
Cura Total	1500 pasos	Raro	Buceo Ball	5000 pasos	Raro

POKéMON											
Grupo C				Grupo B				Grupo A			
WOOPER Nv 5		SUNKERN Nv 8		SLOWPOKE Nv 7		POLIWAG Nv 7		PSYDUCK Nv 10		KANGASKHAN Nv 8	
0 pasos	Muy Común	0 pasos	Muy Común	1000 pasos	Muy Común	1500 pasos	Muy común	4000 pasos	Común	5000 pasos	Muy Común
Ataques nivel 5		Ataques nivel 8		Ataques nivel 5				Ataques nivel 10			

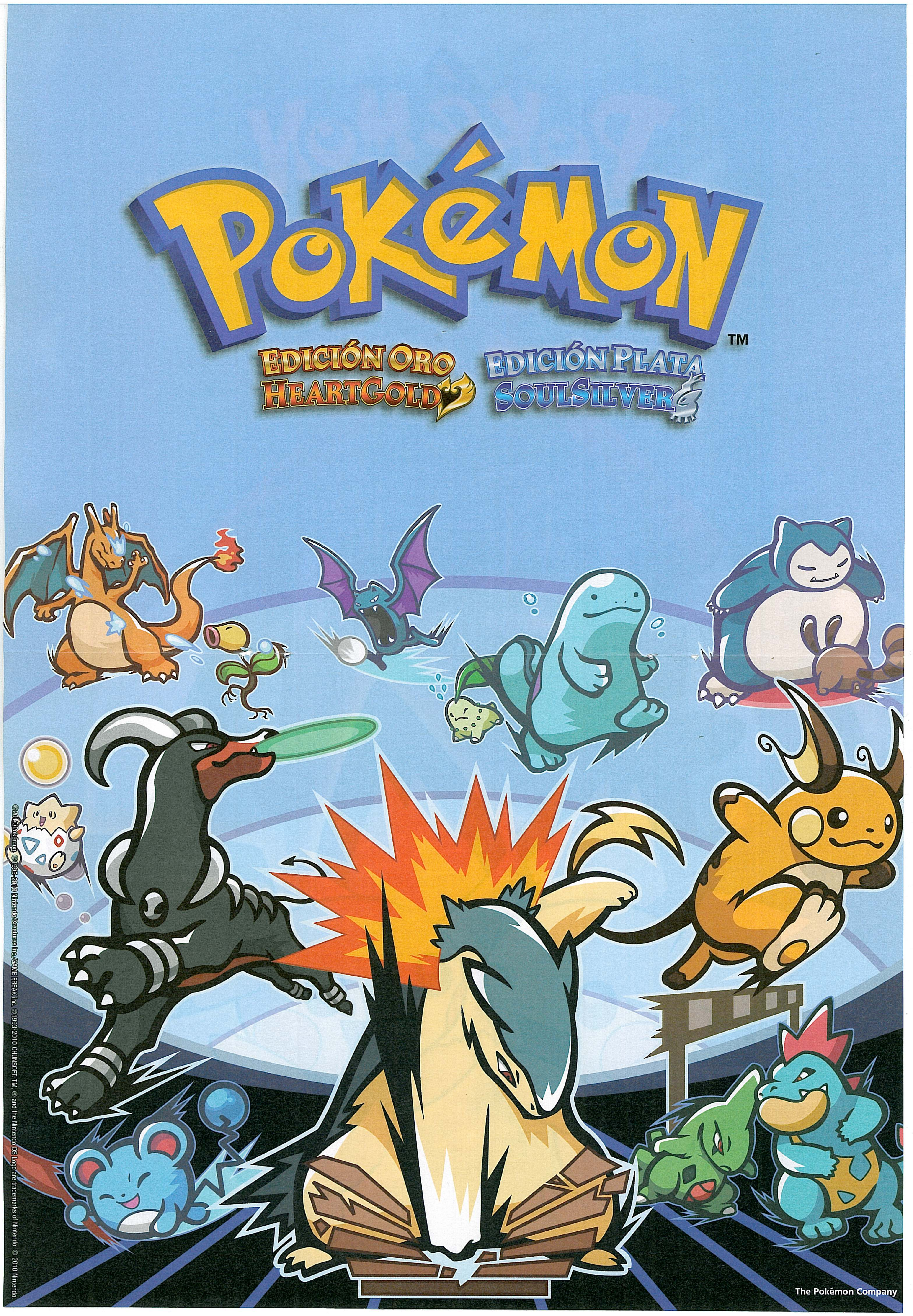
5 URBANIZACIÓN

Una zona residencial en algún lugar. Aunque te des un Paseo por aquí también podrás encontrar Pokémon.

LO TIENES acumulando 500 vatios.

OBJETOS					
Poción	0 pasos	Muy Común	Directo	1000 pasos	Raro
Ataque X	100 pasos	Raro	Especial X	1250 pasos	Raro
Defensa X	250 pasos	Raro	Def. Esp. X	1500 pasos	Raro
Velocidad X	500 pasos	Raro	Protec. Esp.	2000 pasos	Raro
Precisión X	750 pasos	Raro	Más PP	5000 pasos	Muy Raro

POKéMON											
Grupo C				Grupo B				Grupo A			
RATTATA Nv 7		HOOTHOOT Nv 7		MAGNEMITE Nv 8		MURKROW Nv 11		MAGNEMITE Nv 11		ELEKID Nv 11	
0 pasos	Muy Común	0 pasos	Muy Común	500 pasos	Muy Común	500 pasos	Común	4000 pasos	Común	5000 pasos	Muy Raro
Ataques nivel 7				Ataques nivel 8		Ataques nivel 11		Ataques nivel 11			


Pokémon™
Edición Oro HeartGold
Edición Plata SoulSilver
The Pokémon Company


Pokémon™
Edición Oro HeartGold
Edición Plata SoulSilver
The Pokémon Company

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen perfectamente descritos.

Ruta 29

PIDGEY
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 16
- **Probabilidad:** 55% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SENTRET
- **Nivel:** 2 a 3
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 161
- **Probabilidad:** 40% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

RATTATA
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 5% alba y día, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HOOTHOOT
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 85% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 2 a 3
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 2 a 3
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 102
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 2 a 3
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 2 a 3
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 165
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 2 a 3
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PLUSLE
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 311
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUM
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 312
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 403
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruta 30

CATERPIE (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 10
- **Probabilidad:** 50% alba, 35% día
- **Esfuerzo:** +1 PS

METAPOD (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 11
- **Probabilidad:** 10% alba, 15% día
- **Esfuerzo:** +2 Def

WEEDLE (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 13
- **Probabilidad:** 50% alba, 35% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

KAKUNA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 14
- **Probabilidad:** 10% alba, 15% día
- **Esfuerzo:** +2 Def

PIDGEY (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 2 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 16
- **Probabilidad:** 40% alba y noche, 50% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEY (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 16
- **Probabilidad:** 10% alba, 50% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HOOTHOOT (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

HOOTHOOT (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

LEDYBA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 3
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 165
- **Probabilidad:** 30% alba
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 2
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 102
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 25% noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 165
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SPINARAK (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 5% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

WHISMUR
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 293
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 264
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Vel

BIDOOF
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 399
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 31

CATERPIE (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 10
- **Probabilidad:** 35% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 PS

METAPOD (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 11
- **Probabilidad:** 15% alba y día
- **Esfuerzo:** +2 Def

WEEDLE (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 13
- **Probabilidad:** 30% alba, 35% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

KAKUNA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 14
- **Probabilidad:** 10% alba, 15% día
- **Esfuerzo:** +2 Def

PIDGEY (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 3
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 293
- **Probabilidad:** 30% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDGEY (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 293
- **Probabilidad:** 10% alba, 30% día
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BELLSPROUT
- **Nivel:** 3
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 102
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

HOOTHOOT (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

HOOTHOOT (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

LEDYBA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 30% alba
- **Esfuerzo:** +1 SpDef

SPINARAK (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 3
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 30% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

HOOTHOOT
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 102
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

LEDYBA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPINARAK (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 167
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att

WHISMUR
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 293
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 264
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Vel

BIDOOF
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 399
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 4 a 5
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Torre Bellsprout

RATTATA
- **Nivel:** 3 a 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 100% alba y día, 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GASTLY
- **Nivel:** 3 a 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 92
- **Probabilidad:** 15% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

ZIGZAGOON
- **Nivel:** 3 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 263
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SPINDA
- **Nivel:** 3 a 4
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 327
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

CHATOT
- **Nivel:** 3 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 441
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Att

MEDITITE
- **Nivel:** 3 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 307
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruinas Alfa

UNOWN
- **Nivel:** 5
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 201
- **Probabilidad:** Dentro
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Sp Att

NATU
- **Nivel:** 18 a 24
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 177
- **Probabilidad:** 90%
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

SMEARGLE
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 235
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

GEODUDE
- **Nivel:** 3 a 14
- **Método:** Golpe Rocas
- **Dex:** 74
- **Probabilidad:** 100% noche
- **Esfuerzo:** +1 Def

WHISMUR
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 293
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 264
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Vel

BIDOOF
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 399
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Ruta 32

RATTATA (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 4 a 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** alba 35%, día 40%, noche 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4 a 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** alba 5%, día 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

EKANS (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 23
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ZUBAT
- **Nivel:** 4
- **Método:** Golpe Rocas
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 5% alba y noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

BELLSPROUT
- **Nivel:** 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 69
- **Probabilidad:** alba 30%, día 30%, 20% noche
- **Esfuerzo:** +1 Att

MAREEP
- **Nivel:** 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 179
- **Probabilidad:** 20% alba 20% día, 10% noche
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

HOPPIP
- **Nivel:** 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 187
- **Probabilidad:** 10% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

WOOPER
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 194
- **Probabilidad:** 35% noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

HOOTHOOT
- **Nivel:** 4 a 6
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 163
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel:** 4 a 6
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 102
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PINECO
- **Nivel:** 4 a 6
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WHISMUR
- **Nivel:** 5 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 293
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

LINOONE
- **Nivel:** 5 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 364
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Vel

BIDOOF
- **Nivel:** 5 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 399
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 PS

BUIZEL
- **Nivel:** 5 a 6
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 418
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Cueva Unión

GEODUDE
- **Nivel:** 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 14
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

SANDSHREW (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 27
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Def

ZUBAT
- **Nivel:** 7 a 9
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ONIX
- **Nivel:** 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 95
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

RATTATA (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ABSOL
- **Nivel:** 7 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 359
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 7 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 296
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 PS

CHINGLING
- **Nivel:** 7 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 433
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 7 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 436
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Def

ZUBAT
- **Nivel:** 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 10
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATICATE
- **Nivel:** 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 20
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GOLBAT
- **Nivel:** 22
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

GEODUDE
- **Nivel:** 21
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 74
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Def

RATTATA
- **Nivel:** 20
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ONIX
- **Nivel:** 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 95
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Def

ABSOL
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 359
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 296
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

CHINGLING
- **Nivel:** 20 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 433
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 10 a 22
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 436
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Def

Ruta 33

RATTATA (Sólo en Oro)
- **Nivel:** 4 a 7
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 19
- **Probabilidad:** 40% alba, 45% día, 60% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

RATTATA (Sólo en Plata)
- **Nivel:** 4 a 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 20
- **Probabilidad:** 10% alba, 15% día, 30% noche
- **Esfuerzo:** +2 Vel

SPEAROW
- **Nivel:** 6
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 21
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

EKANS
- **Nivel:** 7
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 23
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

ZUBAT
- **Nivel:** 4 a 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 5% alba, 40% noche
- **Esfuerzo:** +1 Vel

HOPPIP
- **Nivel:** 6 a 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 187
- **Probabilidad:** 35% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Sp Def

SPEAROW
- **Nivel:** 4 a 7
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 21
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

AIPOM
- **Nivel:** 3 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 190
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PINECO
- **Nivel:** 3 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 204
- **Probabilidad:** 25%
- **Esfuerzo:** +1 Def

HERACROSS
- **Nivel:** 3 a 5
- **Método:** Cabezazo
- **Dex:** 214
- **Probabilidad:** 5% alba
- **Esfuerzo:** +2 Att

PLUSLE
- **Nivel:** 4 a 7
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 311
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Vel

MINUN
- **Nivel:** 4 a 7
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 312
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SHINX
- **Nivel:** 4 a 7
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 403
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Att

Pozo Slowpoke

ZUBAT
- **Nivel:** 5 a 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 85%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SLOWPOKE
- **Nivel:** 6 a 8
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 79
- **Probabilidad:** 15%a
- **Esfuerzo:** +1 PS

ABSOL
- **Nivel:** 6 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 359
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

MAKUHITA
- **Nivel:** 6 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 296
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

CHINGLING
- **Nivel:** 6 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 433
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 6 a 8
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 436
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Def

ZUBAT
- **Nivel:** 19 a 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 41
- **Probabilidad:** 80%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

SLOWPOKE
- **Nivel:** 21 a 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 79
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 PS

GOLBAT
- **Nivel:** 23
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

ABSOL
- **Nivel:** 21 a 23
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 359
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +2 Att

MAKUHITA
- **Nivel:** 21 a 23
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 296
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 PS

CHINGLING
- **Nivel:** 21 a 23
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 433
- **Probabilidad:** Hoenn
- **Esfuerzo:** +1 Sp Att

BRONZOR
- **Nivel:** 21 a 23
- **Método:** Radio PokéGear
- **Dex:** 436
- **Probabilidad:** Sinnoh
- **Esfuerzo:** +1 Def

Entrenadores

Seguro que necesitas saber toda la información posible acerca de los entrenadores contra los que vas a combatir, ¿verdad? Pues nuestro equipo de expertos tiene las respuestas y todos los datos.

Ruta 30

JOVEN CHANO

- **Pokémon:** Rattata
- **Nivel:** 4
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 Vel

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +2 Vel

- **Pokémon:** Raticate
- **Nivel:** 54
- **Esfuerzo:** +2 Vel

JOVEN MAURO

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 2
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Rattata
- **Nivel:** 4
- **Esfuerzo:** +1 Vel

CAZABICHOS RAFA

- **Pokémon:** Caterpie
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 PS

- **Pokémon:** Caterpie
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 PS

Ruta 31

CAZABICHOS TOMY

A veces te regala una Baya tras derrotarle.

- **Pokémon:** Caterpie
- **Nivel:** 2
- **Esfuerzo:** +1 PS

- **Pokémon:** Caterpie
- **Nivel:** 2
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Weedle
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 PS

- **Pokémon:** Caterpie
- **Nivel:** 2
- **Esfuerzo:** +1 PS

- **Pokémon:** Metapod
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +2 Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 29
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Kakuna
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +2 Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Metapod
- **Nivel:** 18
- **Esfuerzo:** +2 Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 28
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 36
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 52
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Beedrill
- **Nivel:** 43
- **Esfuerzo:** +2 Att +1 Sp Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

- **Pokémon:** Butterfree
- **Nivel:** 36
- **Esfuerzo:** +2 Def

→ Te da su teléfono de PokéGear

Ciudad Malva

ORNITÓLOGO ABEL

- **Pokémon:** Spearow
- **Nivel:** 9
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ORNITÓLOGO RONY

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 7
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 7
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LÍDER PEGASO

- **Pokémon:** Pidgey
- **Nivel:** 9
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Pidgeotto
- **Nivel:** 13
- **Esfuerzo:** +2 Vel

Torre Bellsprout

PENSADOR ROQUE

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

PENSADOR BRANDON

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

PENSADOR OCTAVIO

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 3
- **Esfuerzo:** +1 Att

PENSADOR SÉNECA

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 6
- **Esfuerzo:** +1 Att

PENSADOR AUGUSTO

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 6
- **Esfuerzo:** +1 Att

PENSADOR JEREMÍAS

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 7
- **Esfuerzo:** +1 PS

ANCIANO ANSELMO

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Bellsprout
- **Nivel:** 7
- **Esfuerzo:** +1 Att

- **Pokémon:** Hoothoot
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ruinas Alfa

MÉDIUM LEANDRO

- **Pokémon:** Girafarig
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +2 Sp Att

Ruta 32

JOVEN ALDO

- **Pokémon:** Rattata
- **Nivel:** 6
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Zubat
- **Nivel:** 6
- **Esfuerzo:** +1 Vel

DOMINGUERA LISI

Llama de vez en cuando para chismorrear.

- **Pokémon:** Nidoran ♀
- **Nivel:** 8
- **Esfuerzo:** +1 PS

- **Pokémon:** Weepinbell
- **Nivel:** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att

- **Pokémon:** Nidorina
- **Nivel:** 38
- **Esfuerzo:** +2 PS

- **Pokémon:** Weepinbell
- **Nivel:** 39
- **Esfuerzo:** +2 Att

- **Pokémon:** Nidorino
- **Nivel:** 38
- **Esfuerzo:** +2 Att

- **Pokémon:** Nidoqueen
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +3 PS

- **Pokémon:** Weepinbell
- **Nivel:** 47
- **Esfuerzo:** +2 Att

- **Pokémon:** Nidoking
- **Nivel:** 58
- **Esfuerzo:** +3 Att

- **Pokémon:** Nidoqueen
- **Nivel:** 60
- **Esfuerzo:** +3 PS

→ Te da su teléfono de PokéGear

CAMPISTA ROLDÁN

- **Pokémon:** Nidoran ♂
- **Nivel:** 9
- **Esfuerzo:** +1 Att

JOVEN GORDON

- **Pokémon:** Wooper
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 PS

PESCADOR HORACIO

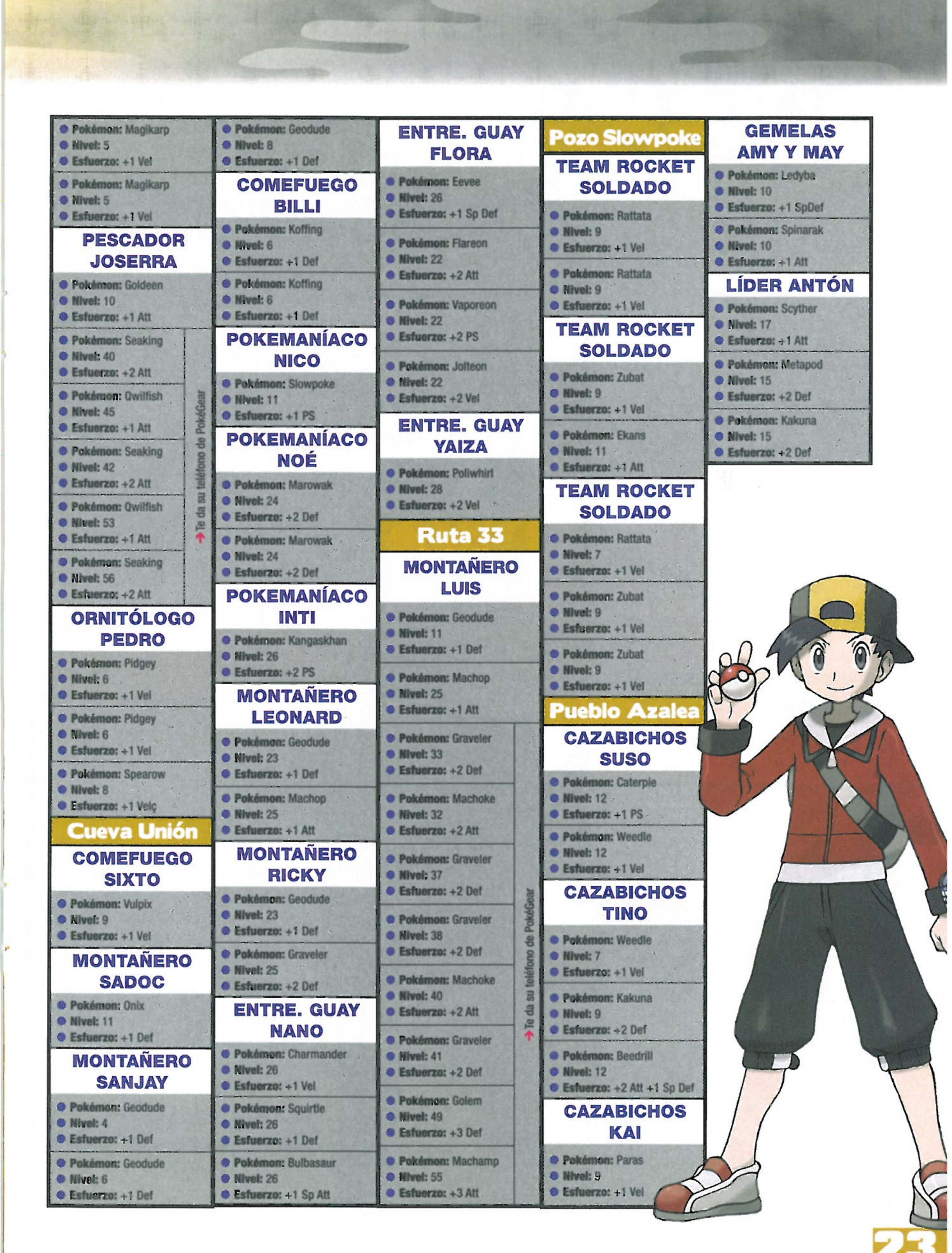
- **Pokémon:** Poliwag
- **Nivel:** 8
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Poliwag
- **Nivel:** 8
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PESCADOR JUSTINO

- **Pokémon:** Magikarp
- **Nivel:** 5
- **Esfuerzo:** +1 Vel

- **Pokémon:** Magikarp
- **Nivel:** 5
- **Esfuerzo:** +1 Vel



- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 5
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Magikarp
- Nivel: 5
- Esfuerzo: +1 Vel

PESCADOR JOSERRA

- Pokémon: Goldeen
- Nivel: 10
- Esfuerzo: +1 Att

- Pokémon: Seaking
- Nivel: 40
- Esfuerzo: +2 Att

- Pokémon: Qwilfish
- Nivel: 45
- Esfuerzo: +1 Att

- Pokémon: Seaking
- Nivel: 42
- Esfuerzo: +2 Att

- Pokémon: Qwilfish
- Nivel: 53
- Esfuerzo: +1 Att

- Pokémon: Seaking
- Nivel: 56
- Esfuerzo: +2 Att

↑ Te da su teléfono de PokéGear

ORNITÓLOGO PEDRO

- Pokémon: Pidgey
- Nivel: 6
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Pidgey
- Nivel: 6
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Spearow
- Nivel: 8
- Esfuerzo: +1 Velç

Cueva Unión

COMEFUEGO SIXTO

- Pokémon: Vulpix
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

MONTAÑERO SADOC

- Pokémon: Onix
- Nivel: 11
- Esfuerzo: +1 Def

MONTAÑERO SANJAY

- Pokémon: Geodude
- Nivel: 4
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Geodude
- Nivel: 6
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Geodude
- Nivel: 8
- Esfuerzo: +1 Def

COMEFUEGO BILLI

- Pokémon: Koffing
- Nivel: 6
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Koffing
- Nivel: 6
- Esfuerzo: +1 Def

POKEMANÍACO NICO

- Pokémon: Slowpoke
- Nivel: 11
- Esfuerzo: +1 PS

POKEMANÍACO NOÉ

- Pokémon: Marowak
- Nivel: 24
- Esfuerzo: +2 Def

- Pokémon: Marowak
- Nivel: 24
- Esfuerzo: +2 Def

POKEMANÍACO INTI

- Pokémon: Kangaskhan
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +2 PS

MONTAÑERO LEONARD

- Pokémon: Geodude
- Nivel: 23
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Machop
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Att

MONTAÑERO RICKY

- Pokémon: Geodude
- Nivel: 23
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Graveler
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +2 Def

ENTRE. GUAY NANO

- Pokémon: Charmander
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Squirtle
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Bulbasaur
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +1 Sp Att

ENTRE. GUAY FLORA

- Pokémon: Eevee
- Nivel: 26
- Esfuerzo: +1 Sp Def

- Pokémon: Flareon
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +2 Att

- Pokémon: Vaporeon
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +2 PS

- Pokémon: Jolteon
- Nivel: 22
- Esfuerzo: +2 Vel

ENTRE. GUAY YAIZA

- Pokémon: Poliwhirl
- Nivel: 28
- Esfuerzo: +2 Vel

Ruta 33

MONTAÑERO LUIS

- Pokémon: Geodude
- Nivel: 11
- Esfuerzo: +1 Def

- Pokémon: Machop
- Nivel: 25
- Esfuerzo: +1 Att

- Pokémon: Graveler
- Nivel: 33
- Esfuerzo: +2 Def

- Pokémon: Machoke
- Nivel: 32
- Esfuerzo: +2 Att

- Pokémon: Graveler
- Nivel: 37
- Esfuerzo: +2 Def

- Pokémon: Graveler
- Nivel: 38
- Esfuerzo: +2 Def

- Pokémon: Machoke
- Nivel: 40
- Esfuerzo: +2 Att

- Pokémon: Graveler
- Nivel: 41
- Esfuerzo: +2 Def

- Pokémon: Golem
- Nivel: 49
- Esfuerzo: +3 Def

- Pokémon: Machamp
- Nivel: 55
- Esfuerzo: +3 Att

↑ Te da su teléfono de PokéGear

Pozo Slowpoke

TEAM ROCKET SOLDADO

- Pokémon: Rattata
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Rattata
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

TEAM ROCKET SOLDADO

- Pokémon: Zubat
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Ekans
- Nivel: 11
- Esfuerzo: +1 Att

TEAM ROCKET SOLDADO

- Pokémon: Rattata
- Nivel: 7
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Zubat
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Zubat
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

Pueblo Azalea

CAZABICHOS SUSO

- Pokémon: Caterpie
- Nivel: 12
- Esfuerzo: +1 PS

- Pokémon: Weedle
- Nivel: 12
- Esfuerzo: +1 Vel

CAZABICHOS TINO

- Pokémon: Weedle
- Nivel: 7
- Esfuerzo: +1 Vel

- Pokémon: Kakuna
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +2 Def

- Pokémon: Beedrill
- Nivel: 12
- Esfuerzo: +2 Att +1 Sp Def

CAZABICHOS KAI

- Pokémon: Paras
- Nivel: 9
- Esfuerzo: +1 Vel

GEMELAS AMY Y MAY

- Pokémon: Ledyba
- Nivel: 10
- Esfuerzo: +1 SpDef

- Pokémon: Spinarak
- Nivel: 10
- Esfuerzo: +1 Att

LÍDER ANTÓN

- Pokémon: Scyther
- Nivel: 17
- Esfuerzo: +1 Att

- Pokémon: Metapod
- Nivel: 15
- Esfuerzo: +2 Def

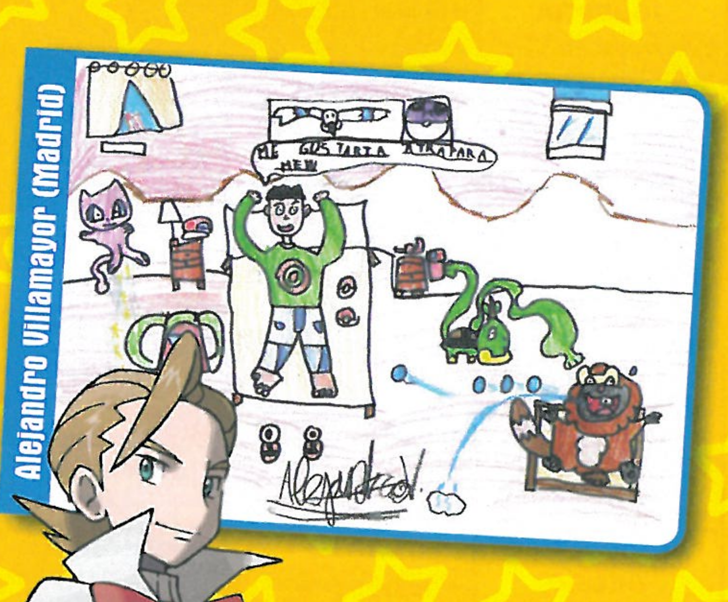
- Pokémon: Kakuna
- Nivel: 15
- Esfuerzo: +2 Def



¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!



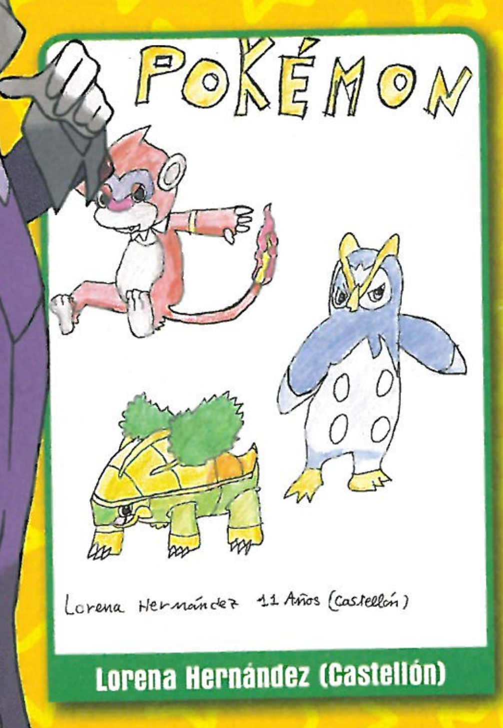
Javier Mora, 10 años (Madrid)



Alejandro Villamayor (Madrid)



Jaume Sánchez Serra, 10 años (Barcelona)



Lorena Hernández (Castellón)

Los Fans de Pokémon

Celia Barcenilla
Es una superfán de Piplup; incluso los modela en nieve.

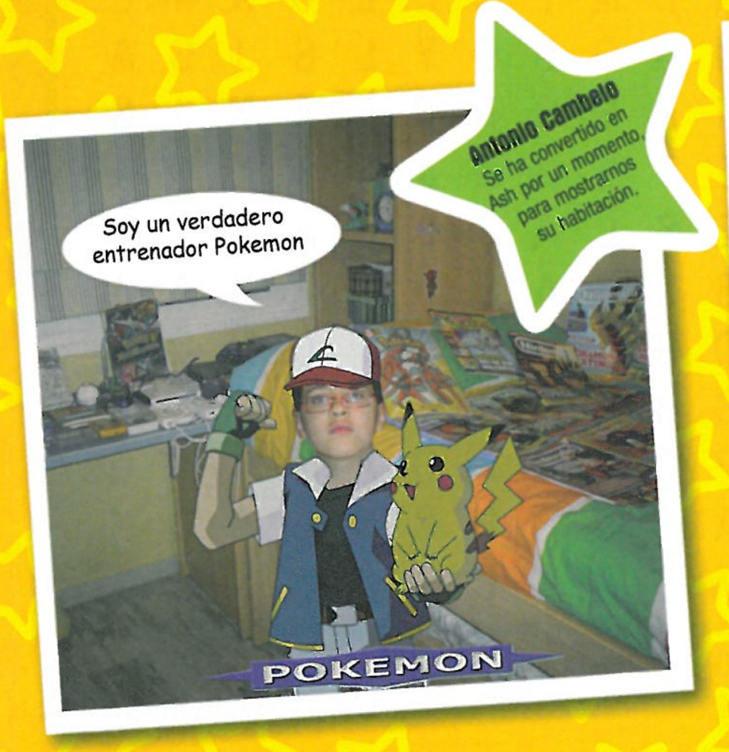


Rubén Agullo
Su habitación chulísima y está decorada al estilo Pokémon.

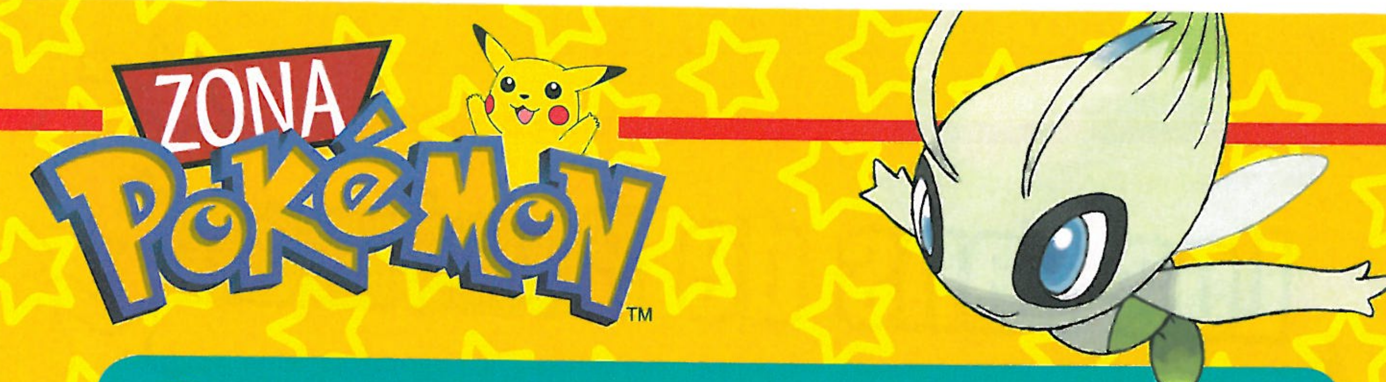


Alberto y Guillermo Sandoval
Si dicen que no les gusta Pokémon, no nos lo creemos...

Antonio Cambelo
Se ha convertido en Ash por un momento, para mostrarnos su habitación.







Sopa de letras Pokémon

Todos los Pokémon molan, pero un buen entrenador sabe que los Pokémon legendarios molan aún más. Pues hay 10 escondidos en esta sopa de letras.

G	A	R	S	U	A	R	T	I	C	U	N	O	I	C	J	A	G	S
B	C	A	J	D	U	A	B	S	A	N	D	J	C	J	H	A	Y	H
H	D	J	G	I	R	A	T	I	N	A	A	I	A	S	H	A	C	U
K	D	H	Y	X	B	A	J	D	H	D	R	R	J	A	D	E	T	P
D	C	J	A	I	H	D	A	S	U	H	A	A	D	H	L	K	J	P
B	A	M	I	S	M	Z	G	I	U	S	J	C	S	E	A	J	H	E
D	H	A	K	S	D	Y	A	J	H	G	K	H	B	A	H	G	D	T
E	G	D	J	A	P	L	I	P	A	P	N	I	L	Z	C	D	M	A
O	I	S	M	A	G	P	R	A	D	A	T	D	L	L	O	X	M	C
X	R	D	O	D	A	F	E	U	A	O	S	D	Y	L	S	J	C	A
I	A	U	R	C	M	O	L	T	R	E	S	R	O	C	A	N	J	S
S	T	C	A	B	E	N	E	T	T	E	H	A	J	S	B	X	P	A
J	I	Y	T	D	W	B	J	E	S	L	A	J	L	C	A	I	Y	R
A	N	S	G	V	T	J	U	R	D	J	A	S	H	U	R	H	A	J
S	A	D	J	E	W	S	G	D	H	G	S	D	Y	T	G	Ñ	O	C
A	H	H	S	D	O	T	A	S	B	C	A	S	O	Y	A	I	X	K
A	M	N	Z	Y	T	G	A	P	O	I	C	M	D	A	Y	G	A	Q
J	A	D	H	A	G	D	A	A	S	D	B	H	G	S	D	A	G	H
D	H	A	S	M	I	M	E	W	E	A	V	U	S	I	U	N	I	J

Encuentra los 10 Pokémon Legendarios.



(¡eee-ooo!)

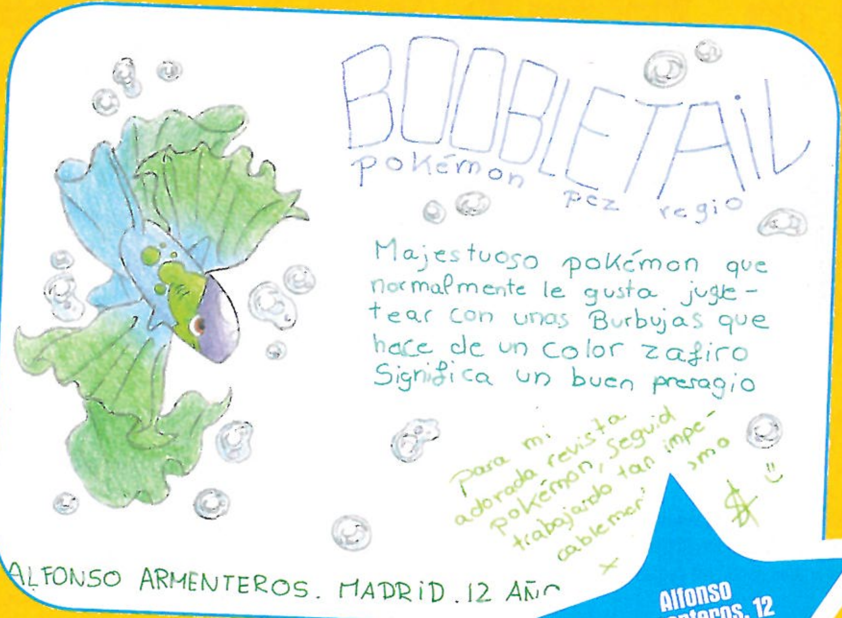
¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Envíalo todo al correo electrónico de la revista:

nintendoaccion@axelspringer.es

Pokéinventados

Gracias por los elogios, Alfonso, a nosotros también nos ha encantado tu Pokémon de buenos presagios...



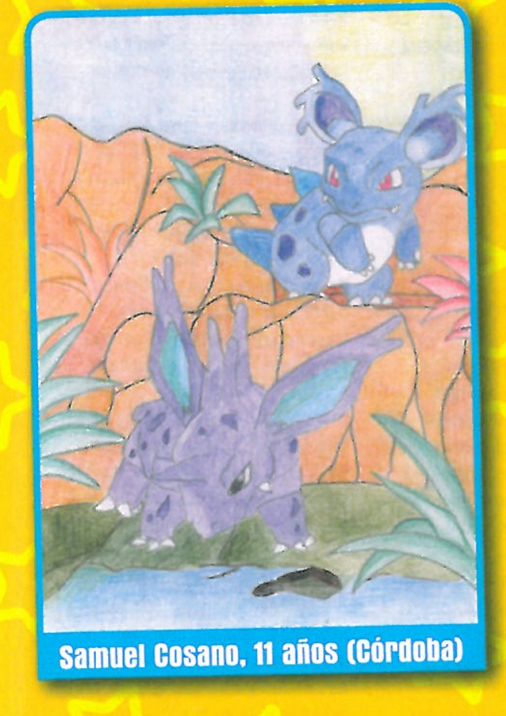
Alfonso Armenteros, 12 años (Madrid)
¿Conocéis a este majestuoso pez? Pues es bien chulo.

Soluciones pasatiempos

Sudoku



Sopa de letras



Samuel Cosano, 11 años (Córdoba)



Aura Iglesias, 15 años (e-mail)

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



Presta atención a todo lo que comento este mes: Unas cuantas palabras sobre los tipos, contra quién son mejores y qué efectos provocan; consejos sobre los iniciales en Oro y Plata más fichas de Meganium, Typhlosion y Feraligatr; probabilidades de ganar la lotería; cómo conseguir a Darkrai; estrategias únicas para capturar legendarios; eventos futuros para Oro y Plata...

Legitimidad Pokémon

Hola soy Jorge y tengo 12 años. Bueno, lo primero es felicitaros por la revista. Y lo siguiente, plantearos estas dudas.

1.- ¿El Pokémon Battle Revolution se podrá conectar con Pokémon HeartGold?

Pokémon Battle Revolution es compatible con las Ediciones Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold y Plata SoulSilver. Sin embargo, las nuevas formas de Giratina, Shaymin, Rotom y Pichu no son compatibles: el Pokémon aparecerá en la forma ya existente en Diamante o Perla.

2.- ¿Me podríais decir los ataques y evoluciones de todos los iniciales de Pokémon Oro?

El Pokémon inicial de tipo Planta es Chikorita, y evoluciona al nivel 16 en Bayleef y al nivel 32 en Meganium. Cyndaquil, el Pokémon inicial de tipo Fuego, evoluciona al nivel 14 en Quilava y al nivel 36 en Typhlosion. El último es Totodile, de tipo Agua, que evoluciona al nivel 18 en Croconaw y al nivel 30 en Feraligatr. En la siguiente doble página tienes los ataques de las últimas evoluciones.

3.- Y por último, ¿es cierto que si te pasan un Pokémon de tarjeta pirata a tu juego se convierte en ilegal? Y si es así ¿cómo se vuelve a hacer legal el juego sin borrar ningún Pokémon?

Los Pokémon que procedan de una tarjeta pirata pueden haber sido capturados según las reglas del juego, en cuyo caso son exactamente iguales que los de un juego legal. Estas reglas de juego pueden además ser utilizadas si se conocen en profundidad (PRNG) para hacer que te salga cualquier Pokémon con los genes que quieras (o shiny, por ejemplo), sin necesidad de modificar la partida e incluso en un juego original. Utilizar este sistema es complicado y se tarda mucho en aprender a hacerlo bien.

Las tarjetas pirata permiten a su vez modificar la partida: con algunos programas puedes ponerte cualquier cosa que quieras en el juego (cualquier Pokémon, objeto, evento, etc.). Para quien recibe un Pokémon modificado esto puede ser un problema, puesto que en la gran mayoría de casos los datos del Pokémon no han sido generados perfectamente (como si hubiera sido capturado según las reglas del juego) y por tanto son detectables.

¿Dónde? Básicamente, en el GTS, en Pokémon Battle Revolution y en los Campeonatos Pokémon oficiales. Si sospechas que un Pokémon ha sido modificado, lo mejor que puedes hacer es dejarlo en una Caja y olvidarte de él. Desde luego no intentes meterlo en el GTS o te expulsarán del sistema, y en PBR no será reconocido.

En cuanto a los Campeonatos, lo que se suele hacer es comprobar la legitimidad de los Pokémon de tu equipo, y te descalifican del torneo si alguno es ilegítimo y aunque no sea culpa del participante (mejor usa Pokémon de cuyo origen te puedas fiar). Pero en general la partida en su conjunto no debería ser considerada ilegal.

En conclusión, olvídate de tarjetas y juegos piratas. Sé original y triunfarás.

Jorge Orpe
E-mail

Tijera X o Demolición

Hola profesor, me llamo David. Es la cuarta vez que escribo, y me gustaría que me diese algunos consejos sobre mi equipo Pokémon. Por cierto, recomiendo a todos los pokéfans la página www.pokexperto.net. ¡Es la mejor!

1.- ¿Qué objetos les pondría a un Electivire con Danza Espada, Puñotrueno, Puño Fuego y Demolición; y a un Articuno con Telépata, Frío Polar, Vuelo y Respiro? Si me aconseja otro tipo de movimientos, le estaré agradecido.

A Electivire le pondría Vidasfera y me dejaría de booster para cubrir más tipos con Terremoto. A Articuno le debes usar el intercambio para meter Telépata y luego hacer K.O. directo con Frío Polar, para lo cual le vendría bien Banda Focus para asegurarte de que resiste el golpe del rival. Ponle Poder Oculto Lucha (o en su caso Rayo Hielo) en vez de Vuelo porque muchos Pokémon con Robustez son débiles a este ataque.

2.- ¿Contra qué tipos es bueno el tipo Bicho? ¿Qué me aconseja para Weavile: Tijera X o Demolición?

Ambos movimientos son físicos y tienen un poder similar (75 Demolición, 80 Tijera X). Demolición cuenta con la destrucción de barreras como Reflejo o Pantalla Luz pero es algo que raramente ocurre.

Es por tanto su tipo lo que debes tener en cuenta. Demolición es de tipo Lucha y por tanto muy efectivo contra los Pokémon de tipo Normal, Roca, Acero, Hielo y Siniestro. Tijera X es de tipo Bicho y muy efectivo contra Planta, Psíquico y Siniestro.

El primer ataque no sólo cubre más tipos, sino que estos son mucho más frecuentes en batalla que Planta y Psíquico, que por otro lado deberían estar sobradamente


WEAVILE PROMOCIONAL. Estos son los movimientos del Weavile promocional de la final del Campeonato 2009. Como puedes ver, tiene Demolición.

cubiertos con los ataques de tipo Hielo y Siniestro que todo Weavile debe tener. Así que ponle Demolición.

4.- ¿Contra qué tipos es bueno el tipo Veneno?
Veneno sólo es muy efectivo contra el tipo Planta, y poco efectivo contra los tipos Veneno, Tierra, Roca y Fantasma (no hace nada contra el tipo Acero).

5.- ¿Cuándo va a ser el Campeonato Mundial Pokémon 2010? ¿Podría adelantar información sobre este evento cuando pueda (día, reglas, dónde...)?
Todavía no conocemos detalles del nuevo campeonato, aunque parece que sí se va a celebrar en España.

6.- ¿Se podrán evolucionar Pokémon en el Pokéwalker?
No, no se puede, ni siquiera por nivel. Si un Pokémon llega al nivel en que debería evolucionar en el Pokéwalker, no evolucionará y lo deberás evolucionar en el juego principal en el siguiente nivel.

David
E-mail

Ediciones Oro y Plata

Hola Oak, me llamo Jose María, soy fan vuestro desde enero de 2002 y es la primera vez que escribo, espero que podáis responderme y gracias por seguir haciendo esta útil revista.

1.- En Pokémon Edición Verde Hoja, ¿pueden aparecer Pokémon shiny salvajes? He leído por Internet que la probabilidad de que aparezca un shiny es de 1 entre 8192 pero no sabía si este dato pertenece a un juego concreto o a todos.
En las Ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja pueden salirte también Pokémon shinys, con esa probabilidad.

2.- En la Isla Sétima de Verde Hoja, hay una casa que por dentro tiene cajas bloqueando una puerta. ¿Qué hay detrás?
En la versión japonesa puedes luchar contra entrenadores descargados por medio de E-Reader. En la versión española esto no es posible.

3.- Ahora una opinión personal y una pregunta. Tengo el juego de Pokémon Plata, pero lamentablemente estropeado y por eso estaba muy ilusionado con los remakes que han sacado. Lo que pasa es que a mí me gustan mas los juegos "a lo antiguo", más fieles al original como Verde Hoja y Rojo Fuego y al leer que en SoulSilver añadirán nuevas cosas como el Pokéwalker, posibilidad de obtener a casi todos los Pokémon iniciales, muchos legendarios, etc. ya no sé si va a gustarme tanto el juego como el original... ¿Usted qué opina de estos cambios?
Las nuevas Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver mantienen la historia básica de las Ediciones Oro y Plata (con algo de Cristal), pero añaden más cosas. Al igual que pasó en las Ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja con las Islas Sevii, se añaden ahora algunas nuevas rutas, una Zona Safari nueva y la Carpa Pokéathlon, por ejemplo.
Sin embargo, todas estas novedades no interfieren en la línea argumental. La historia sigue siendo la que es, y luego si te apetece descubrir nuevos lugares, juegos, etc. puedes hacerlo. Creo que mantienen el equilibrio adecuado entre ser unos verdaderos remakes y añadir novedades que puedan atraer a los nuevos jugadores.


HO-OH EN HG/SS: En esta ocasión las Chicas Kimono te acompañarán en tu encuentro con Ho-Oh.

Jose María Moreno
E-mail

Combee salvajes

Hola Profesor Oak, me llamo Ismael Bernal y tengo 12 años. Es la cuarta vez que escribo y me gustaría que me resolviese unas dudas, gracias por adelantado.

1.- En la revista anterior, dijo que en Columna Lanza se podía conseguir a Arceus si tenías la Flauta Azur en la bolsa, ¿dónde se consigue esta flauta?
Por el momento es imposible conseguir ese objeto. Es posible que Nintendo lo reparta en un evento futuro.

2.- ¿Dónde se puede conseguir Combee aparte de en los árboles de miel?
En las Ediciones Diamante, Perla y Platino sólo salen en árboles de miel. En las Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver lo encontrarás usando Golpe Cabeza en algunos árboles (precisa PokéDex Nacional) y en el Concurso de Captura de Bichos (jueves y sábados con PokéDex Nacional). En el Pokéwalker sale en la zona Prado Sinnoh.

3.- ¿Se puede conseguir a Darkrai sin ningún evento en Pokémon Platino?
No, no se puede, salvo con intercambio.

4.- ¿Qué Pokémon inicial me recomienda para Oro HeartGold y Plata SoulSilver?
A largo plazo el mejor Pokémon es Typhlosion, así que elegiría a Cyndaquil. Sin embargo, Totodile me gusta mucho.

5.- ¿Qué probabilidades hay de ganar la lotería Pokémon?
Depende de cuántos Pokémon con diferentes ID tengas. Si sólo tienes tus Pokémon serán de 1/65535, si tienes otro Pokémon de distinta ID serán de 2/65535, y así sucesivamente. Cuanto más intercambies, más probable es que te toque la lotería.

Ismael Bernal
E-mail

LOS POKéMON NO PUEDEN EVOLUCIONAR EN EL POKéWALKER. SI ALGUNO LLEGA AL NIVEL DE EVOLUCIÓN, PÁSALO AL JUEGO PRINCIPAL Y EVOLUCIÓNALO ALLÍ

Eventos futuros de Oro HeartGold y Plata SoulSilver

Hola profesor. Me llamo Miguel y me gustaría que me resolviera algunas dudas.

1.- ¿Me podría dar algún truco para que me resultara más fácil capturar los Pokémon que van por Sinnoh? (Articuno, Zapdos, Moltres...). Tengo un Parasect al nivel 72 con Garra Rápida equipada, utilizo Espora y antes de que pueda atacar se escapan.
Para capturar a estos escurridizos Legendarios, lo mejor es procurar evitar que Articuno, Zapdos y Moltres huyan usando ataques como Mal de Ojo, Telaraña o Bloqueo para luego dejarles con el mínimo PS posible y alterarles el estado, para facilitar su captura. La mejor Ball es la Ocaso Ball, por lo que la captura debe hacerse de noche.
Tu estrategia con Parasect no funciona porque los Pokémon pueden huir de batalla aún estando dormidos.

2.- ¿Sabe aproximadamente los eventos que se realizarán en Pokémon Oro y Plata?
Hasta hace poco han tenido lugar los eventos de Arceus y del Pichu color de Pikachu, que activan sendos eventos de las Ruinas Sinnoh y del Pichu Picoreja en las Ediciones Oro HeartGold y Plata SoulSilver.

En el futuro deberíamos esperar un evento de Jirachi con Cometa Draco, varios eventos con zonas secretas de Pokéwalker



EVENTO DE CELEBI Y GIOVANNI: Es posible que uno de los eventos que veamos de HeartGold y SoulSilver nos lleve a hacerle una visita a Giovanni.

(Bosque Amarillo, etc.), un evento protagonizado por Latios y Latias, un evento de reparto de Entei, Raikou y Suicune shinys y seguramente un evento de Celebi por el que podremos luchar contra el Jefe del Team Rocket, Giovanni, en su guarida.

3.- ¿Cuáles son los Pokémon más poderosos, sin contar a los Legendarios?
Si nos fijamos en sus stats base y descartando a los Legendarios, Slaking sería el Pokémon más poderoso con 670 en total, seguido por Tyranitar, Garchomp, Dragonite, Salamence y Metagross con 600 en total, y ya luego Arcanine con 555 en total.

Para que te hagas una idea, Arceus suma 720 en stats base y los principales Pokémon Legendarios, como Lugia, Ho-Oh, Palkia o Dialga, suman 680.

4.- Podría poner puntuación a mi equipo Pokémon. Tengo: Empoleon (Nv.83), Staraptor (Nv.52), Gliscor (Nv.72), Houndoom (Nv.81), Yanmega (Nv-76) y Garchomp (Nv.69).
Lo siento pero es difícil valorar un equipo sin conocer sus movimientos, naturaleza, objetos, esfuerzo y estrategias de uso.

Miguel Madueño
E-mail

Articuno, Zapdos y Moltres

Hola me llamo Paco y me gustaría que me respondiera:

1.- En Pokémon Platino, el Profesor Oak me ha hablado de los pájaros Legendarios, ¿me puede decir dónde se encuentran?
A Articuno, Zapdos y Moltres los podrás encontrar volando libremente por la isla central de Sinnoh al nivel 60. Saldrán en cualquier ruta al azar, y según tú pases a otra ruta el Pokémon avanzará a su vez a otra próxima. Sin embargo, en algunos casos, y siempre si vuelas o te teletransportas, Articuno, Zapdos y Moltres darán un salto y aparecerán en otra ruta totalmente distinta.

Procura situarte en el cruce de dos rutas con hierba y ve pasando de una ruta a otra controlando a Articuno, Zapdos y Moltres en el Marcamapa del Poké-Reloj para ver si se van acercando a las rutas donde estás. Si además estas rutas dan acceso a otras rutas de hierba, tendrás más opciones de cruzarte con este Pokémon.



AVISTAMIENTO DE PÁJAROS LEGENDARIOS: Habla con Oak en Ciudad Vetusta tras encontrarle en el Parque Compi, y los pájaros Articuno, Zapdos y Moltres aparecerán.

2.- En anteriores números mencionó que había que introducir una contraseña en Pokémon Ranger, ¿Es en la primera edición o en Sombras de Almia?
La contraseña solo la puedes usar en el primer Pokémon Ranger.

3.- ¿Dónde se introduce?
Lo primero que debes hacer es pasarte el juego completamente. A continuación ve al menú principal y elige la opción Ranger.net. Justo cuando aparezca el mensaje sobre jugar misiones especiales, pulsa la combinación: R, X e izquierda. El juego guardará partida y te dejará introducir una contraseña. La contraseña es C58f - t3WT - Vn79 y desactivará la misión del Huevo de Manaphy.

Paco Benavides
E-mail

El virus Pokémon

Hola Profesor Oak, me llamo Javier y tengo 13 años. He escrito varias veces a la revista pero nunca han publicado mis preguntas.

1.- Hace unas semanas la página oficial de Pokémon anunció que durante el 2010 se llevaría a cabo el Torneo de las ediciones Oro Corazón y Plata Alma. ¿Se contará con la presencia de España en ese torneo? ¿Pasará como el año pasado, en el que hubo un torneo en España, luego en París y finalmente en San Diego? Si es así, ¿qué Pokémon podrán participar, cuales no?
Aún no conozco todos los detalles del nuevo campeonato, pero parece que en esta ocasión tendremos mayor presencia en el campeonato mundial.

En cuanto a los Pokémon, hay tres listas: La lista de Pokémon prohibidos (Arceus, Celebi, Darkrai, Deoxys, Jirachi, Manaphy, Mew, Phione y Shaymin), la lista de Pokémon limitados a dos por equipo (Dialga, Giratina, Groudon, Ho-Oh, Kyogre, Lugia, Mewtwo, Palkia y Rayquaza) y la lista de Pokémon permitidos (el resto).

2.- Podría valorar mi equipo: Salamence Nv. 100 – Llamarada,

FICHA DE MEGANIUM

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Placaje	Corteturia	Látigo Cepa	Habilidad: Espesura (si el Pokémon queda con menos del 33% de PS, el poder de sus ataques de tipo Planta aumenta un 50%.)	PS: 364 Ataque: 289 Defensa: 328 Velocidad: 284 At.Especial: 291 Df.Especial: 328
1 Gruñido	Ronquido	Drenadotas		
6 Hoja Afilada	Síntesis	Contador		
9 Polvo Veneno	Poder Pasado	Poder Pasado		
12 Síntesis	Bofetón Lodo	Azote		
18 Reflejo	Enfado	Adaptación	Obtención: Evoluciona de Bayleef al nivel 32.	
22 Hoja Mágica	Bomba Germen	Arraigo		
26 Don Natural		Silbato		
32 Danza Pétalo		Lluevehojas	Tipo Planta: Débil a Volador, Veneno, Bicho, Fuego y Hielo. Resistente a Tierra, Agua, Planta y Eléctrico.	
34 Dulce Aroma		Aromaterapia		
40 Pantalla Luz		Estrujón		
46 Golpe Cuerpo	Tutor HGSS	Huevo HGSS		
54 Velo Sagrado	Abatidoras	Golpe Cuerpo		
60 Aromaterapia	Imitación			
69 Rayo Solar	Golpe Cabeza			

Pulso Dragón, Garra Dragón y Cometa Draco; Mewtwo Nv. 100 – Terremoto, Rayo Hielo, Psíquico y Recuperación; Metagross Nv. 100 – Psíquico, Puño Meteoro, Machada y Puño Bala; Tyranitar Nv. 100 – Terremoto, Ventisca, Avalancha y Giga Impacto; Rayquaza Nv. 100 – Enfado, Cometa Draco, Pulso Dragón y Garra Dragón; Bronzong Nv. 100 – Hipnosis, Giro Bola, Rayo Confuso y Psíquico.

Pues sin objetos o esfuerzo es difícil decir gran cosa, pero puedo darte algunos consejos.

Lo primero que veo es que no especializas a los Pokémon como atacantes físicos o especiales: todos los Pokémon tienen una mezcla de ataques físicos y especiales (por ejemplo Mewtwo junta Terremoto físico con Rayo Hielo especial), con lo que no le sacas el máximo potencial ni a unos ni a otros.

El siguiente error típico es que pones ataques del mismo tipo en algunos Pokémon (ej. Rayquaza) con lo que cubres menos tipos con daño efectivo. Eso también ocurre a nivel equipo, tiene demasiados ataques de tipo Hielo, Lucha y Dragón, y pocos de otros tipos.

Por último no veo sinergias entre los Pokémon del equipo. Has puesto a los Pokémon más poderosos que has encontrado y ya está, pero eso no basta. Los Pokémon no cubren sus debilidades entre sí, ni se aprovechan de las habilidades de los otros...

3.- Me he pasado la liga unas 20 veces pero aún lo sigo haciendo para entrenar a más Pokémon. Me la paso sin problemas pero siempre me encallo en el Bronzong del último Alto Mando. ¿Podría decirme cuál es el tipo de Pokémon indicado para vencerlo rápidamente así como algún ataque eficaz?

Utiliza movimientos de tipo Fuego con algún Pokémon poderoso y acabarás con él bastante rápido.

4.- ¿Existe algún objeto (baya) para que el Pokémon se quede a un PS? ¿Y para empezar primero atacando?

Para que tu Pokémon resista un golpe con 1 PS, puedes usar Banda Focus (el Pokémon debe tener todo su PS al recibir el golpe) o Cinta Focus (sólo funciona a veces). Para empezar, el primero que puedes usar es Garra Rápida (sólo funciona a veces).

5.- Sé que los ataques de tipo Fuego son efectivos contra un Abomasnow, pero ¿existe algún otro tipo de ataque?

Los ataques de tipo Fuego hacen el cuádruple de daño contra Abomasnow. También puedes usar ataques de tipo Lucha, Volador, Veneno, Roca, Bicho o Acero para hacerle el doble de daño.

6.- ¿Que es el PokéRus? ¿Se cura?

El PokéRus es un virus benigno cuyo efecto es duplicar los puntos de esfuerzo ganados en batalla por el Pokémon contagiado. Este virus puede ser contraído en batalla contra cualquier Pokémon salvaje o de entrenador en 1 de cada 65536 casos, pero solamente si el juego en el que nos encontremos tiene reloj interno.

El virus desaparece a las 48-120 horas de ser contagiado (según valor de personalidad), aunque en Rojo Fuego y Verde Hoja, al no haber reloj interno, durará eternamente, y, en los juegos donde sí hay reloj interno, basta con depositar al Pokémon en el PC antes de las 0:00 horas para evitar su pérdida. Aunque el Pokémon pierda el virus se seguirá beneficiando de su efecto positivo, pero ya no podrá contagiar a otros Pokémon.

Javier Bellanco
E-mail

FICHA DE TYPHLOSION

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Giro Bola	Puño Fuego	Golpe Furia	Habilidad: Mar Llamas (si el Pokémon queda con menos del 33% de PS, el poder de sus ataques de tipo Fuego aumenta un 50%.).	PS: 360 Ataque: 293 Defensa: 280 Velocidad: 328 At.Especial: 348 Df.Especial: 295
1 Placaje	Cortefuria	Ataque Rápido		
1 Malicioso	Puño Trueno	Inversión		
6 Pantallahumo	Ronquido	Golpe		
10 Ascuas	Rapidez	Profecía		
13 Ataque Rápido	Onda Ígnea	Antojo	Obtención: Evoluciona de Quilava al nivel 36.	
20 Rueda Fuego	Bofetón Lodo	Aullido		
24 Rizo Defensa	Desenrollar	Garra Brutal		
31 Rapidez		Doble Filo	Tipo Fuego: Débil a Tierra, Roca y Agua. Resistente a Bicho, Acero, Fuego, Planta y Hielo.	
35 Humareda		Doble Patada		
42 Lanzallamas		Envite Ígneo		
46 Desenrollar	Tutor HGSS	Huevo HGSS		
53 Doble Filo	Patada Baja	Paranormal		
57 Estallido	Golpe Cabeza			

FICHA DE FERALIGATR

Por Nivel	Tutor Plat/HGSS	Mov. Huevo	Otros Datos	Max Status
1 Arañazo	Buceo	Triturar	Habilidad: Torrente (si el Pokémon queda con menos del 33% de PS, el poder de sus ataques de tipo Agua aumenta un 50%.).	PS: 374 Ataque: 339 Defensa: 328 Velocidad: 280 At.Especial: 282 Df.Especial: 291
1 Malicioso	Cortefuria	Golpe		
6 Pistola Agua	Puño Hielo	Hidro Bomba		
8 Furia	Viento Hielo	Poder Pasado		
13 Mordisco	Ronquido	Avalancha		
15 Cara Susto	Rencor	Chapoteolodo	Obtención: Evoluciona de Croconaw al nivel 30.	
21 Colm. Hielo	Alboroto	Hidrochorro		
24 Azote	Poder Pasado	Garra Dragón		
30 Agilidad	Acua Cola	Puño Hielo	Tipo Agua: Débil a Planta y Eléctrico. Resistente a Acero, Fuego, Agua y Hielo.	
32 Triturar	Bofetón Lodo	Garra Metal		
37 Cuchillada	Enfado	Danza Dragón		
45 Chirrido	Fuerza Bruta			
50 Golpe	Tutor HGSS	Huevo HGSS		
58 Acua Cola	Patada Baja	Acua Jet		
63 Fuerza Bruta	Golpe Cabeza			
71Hidro Bomba				

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK